Kappa
+
magazine
Noise
l'apocalisse di
Tsutomu Nihei
Anime Tour
cartoni da tutto il mondo
con Luca Raffaelli
Kiss Me Licia
Files
PER UN PUBBLICO MATURO
aprile 2002
nr. 118 mensile
€ 5,20
KC
KODANSHA
EDIZIONI
STAR
COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 118 - APRILE 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino,
Sara Colaone, Silvia Galliani,
Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
Andrea Renzoni, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

CHOBITS - Hideki Motosuwa trova un PC antropomorfo abbandonato in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che sa solo muoversi e ripetere il suo nome. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo aver fatto esaminare Chii dalla sua PC **Yuzuki**, ipotizza che possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da qualche tipo di protezione: lo studente deve diventare il suo pigmalione insegnarle *tutto*, e mentre Chii impara nuove parole, Minoru riceve un messaggio via e-mail relativo all'androide...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La timida **Hasegawa** non vuole accettare l'incarico di nuovo Presidente del Circolo dell'Automobile, ma per ottenere tale diritto deve vincere una sfida contro chi l'ha preceduta, ovvero contro Keiichi. La aiuta Belldandy, che le insegna a 'comunicare' con la macchina, e scopre per quale motivo non desideri essere il presidente: tutti i 'suoi' club del passato avevano fatto una brutta fine...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il professor **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Nel duro scontro con il robot Dagnof 1 Hoichi uccide Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua per riportare l'Exaxxion al sicuro. Nel frattempo, **Akane Hino** e genitori vengono trasportati in salvo da Isaka alla base...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione diede origine a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di opporsi a Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare in alcuni di essi forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, riesce a dissipare a fatica. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra che ha il compito di proteggere la Dama dell'Acqua, ritempra la spada **Kamikaze** in grado di affrontare le Belve, ma sparisce nel nulla. Per sostituirlo appare un 'impuro' mezzosangue che si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio. **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, e portata dalla vecchia **Sae**, colei che la precedette, oltre che sua nonna: è lei che le mette la pulce nell'orecchio riguardo alle Belve... E se il loro scopo fosse quello di costringere i kegainotami a sterminarsi a vicenda?

NARUTARU - Shiina Tamai trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, dotato di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo, che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali: il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, entra in azione: il cucciolo di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele**, annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla recente battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Intanto Shiina conosce **Jun Ezumi**, che le mostra un 'drago' nella baia di Tokyo, e viene raggiunta dall'entità chiamata **Otohime**, dimostrando ancora una volta che la ragazzina ha qualcosa di speciale. Jun sembra coinvolta in qualche modo nella morte di **Kyoji Fukuyama**, a cui la solitaria **Shoko** è legata quasi morbosamente, finché Shiina scopre che Jun non è altri che Kyoji sotto mentite spoglie, mentre il 'suo' cadavere è una sorta di pupazzo ottenuto attraverso **Scopa**, il cucciolo di drago che cavalca. Il drammatico piano serviva unicamente a far uscire Shoko dalla sua apatia...

OFFICE REI - Yuta rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorella acquisita, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Per permettergli di usare i proprio poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma così facendo libera anche la sua violenta personalità originale. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di riunire le due personalità di Yuta, Emiru indaga nel passato di Yuta, scoprendo che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Yuta è ora deciso a distruggere il Fan, e mentre **Nadeshiko Uragasumi** – ex-assistente di Alice – inizia a corteggiare il giovane, l'esper quarantenne dall'aspetto di bambino **Masaki Ohiko** viene sguinzagliato sulle tracce del Child e lo ferisce gravemente. E durante le cure, le due personalità di Yuta iniziano a fondersi...

NOMINOO - E' l'inizio del IV secolo in Yamato, sotto il regime dell'11° imperatore **Suinin**, che costringe il giovane **Sukune** di Nomi a battersi per lui contro **Kehaya** e conquistare di diritto il ricco territorio di Tagima. L'incontro è truccato all'insaputa di Sukune, e questi vince uccidendo l'avversario. Le truppe dell'imperatore entrano a Tagima e ne cacciano via gli abitanti, ma **Isachi**, figlio del defunto Kehaya, è deciso a vendicare il padre e uccidere Sukune, che però è troppo abile per lui. Il ragazzo si unisce così al selvaggio popolo di Tsuchigumo per impararne le tecniche e diventare un uomo forte. Durante una missione, Sukune si trova in difficoltà nei boschi, e per puro caso raggiunge la casa di **Shidori**, sorella di Isachi, che lo soccorre, ma il fratello lo trova e dopo aver compreso che l'avversario è impossibilitato a combattere, lo imprigiona e lo usa come terracottaio per la sua gente. Frustrato per non potersi vendicare della morte del padre decide di sfogare la sua ira sull'imperatore, la causa di tutto...

NOISE - L'agente **Musubi Susono** indaga su una setta che rapisce bambini poveri e li usa per orribili esperimenti. Il suo collega **Clauser** sparisce nel nulla, ma le autorità non le credono, e le sospendono il porto d'armi. Musubi ritrova il collega, ma trasformato in una creatura da incubo da un folle sacerdote grazie – a suo dire – alla forza del caos richiamata dalla rete, e su cui ha effetto solo una spada-frusta sottratta a un contrabbandiere d'armi. Musubi scopre poi che la sua identità è stata 'cancellata', e riceve una telefonata da Clauser, ma mentre questi le rivela di essere disperso nella rete, privo di un corpo fisico, scopre che la **Safeguard** la sta cercando e due orrende creature la trucidano. Musubi si risveglia in un corpo artificiale creato dai suoi nemici, ma ancora decide di non arrendersi...

sommario

In copertina:

Qui a fianco:
Illustrazione di Emiliano Grancagnolo

VI DOBBIAMO MEZZO EDITORIALE

Bentornati e mille scuse. Il mese scorso metà editoriale è volato fuori dall'impaginato a causa del passaggio del medesimo da un programma a un altro, cosa che ha provocato un ingrandimento del carattere di stampa con l'effetto che tutti conoscete. Vi dobbiamo dunque mezzo editoriale, quello della volta scorsa, e che paradossalmente era uno dei più importanti dell'ultimo periodo, visto che si parlava di una censura su un anime comic di **Dragon Ball** che siamo stati costretti a operare per evitare di dover sospendere tutte le pubblicazioni Star Comics per accertamenti. Il finale dell'editoriale era il seguente:

«Ebbene sì: hanno vinto loro, ma solo momentaneamente. Fra poco festeggeremo i dieci anni di pubblicazione di **Kappa Magazine** (benché i vostri Kappa boys lavorino sui manga dal lontano 1987), e non abbiamo intenzione di farci mettere i piedi in testa di nuovo. Continueremo la battaglia, e non solo per i manga, ma anche per tutti gli altri fumetti, i racconti, i film e ogni tipo di espressione artistica che spesso i media calpestano sotto i piedi solo per strappare un po' di pubblico alla concorrenza. Noi siamo molto incazzati. E voi? **Kappa boys**

«Non tutte le verità son per tutte le orecchie.» **Umberto Eco**

P.S.: dal mese prossimo la parte redazionale torna interamente a colori, con le vostre illustrazioni a corredo dell'editoriale. Intanto, approfittiamo del disegno in bianco e nero di Germana Paolini!»

Ecco fatto. In realtà non era mezzo editoriale, ma solo la conclusione, però era piuttosto importante perché esprimeva il nostro stato d'animo in merito alle censure che ci sono state imposte. Alcuni di voi ci hanno scritto credendo che l'editoriale fosse a puntate o che continuasse in un'altra pagina, altri immaginando che si trattasse di una sorta di 'scherzo serio', una protesta in cui ci auto-censuravamo l'editoriale. Vi ringraziamo per la fiducia, e vi garantiamo che la cosa ci lusinga parecchio, e addirittura l'ultima ipotesi ci appare (col senno di poi) una buona idea che non abbiamo sfruttato. E invece no, si è trattato proprio solo di un errore, per cui ci cospargiamo il classico capo di classica cenere e facciamo pubblica ammenda, chiedendovi scusa per l'intoppo. Ultimamente siamo stati veramente indaffarati a preparare il nuovo corso per l'anno editoriale 2002/2003, poiché abbiamo fatto una serie di considerazioni che abbiamo enunciato a voce anche agli incontri presso le annuali fiere del fumetto, e di cui vorremmo presto mettervi a parte. Non è certo una scusa valida per commettere errori così grossolani, ma ci appelliamo alla vostra comprensione sperando possiate capire che purtroppo sono cose che capitano perché siamo umani: vedremo di evitare di perseverare poiché in questo caso, come cita il detto, sarebbe diabolico, e dopo esserci immaginati con coda a punta e tridente, abbiamo deciso che il look non ci dona molto.
Ebbene, come promesso, da questo mese la nostra rivista è tornata 'normale' (benché ancora 'Plus'), ovvero con la parte a colori occupata esclusivamente dai redazionali, il che ci permette di riprendere anche altri due discorsi lasciati in sospeso, ovvero le vostre illustrazioni in questa pagina e il Portfolio dei ProCosPlayer. Intanto, preparatevi per i festeggiamenti: fra soli due mesi **Kappa Magazine** compie dieci anni! Non vorrete mancare, vero? **Kappa boys**

«L'uomo che non fa errori, di solito non fa niente.» **E. J. Phelps**

Big in Japan

I manga più votati in Giappone nel mese di **Marzo**!

1 - **Yokubo to Koi no Meguri** #3
2 - **Angelique** #9
3 - **Hanazakari no Kimitachi e** #17
4 - **Kaguya Hime** #19
5 - **Ppoi!** #19
6 - **Hikaru no Go** #16
7 - **Ten wa Akai Kawa no Hotori** #27
8 - **Omake no Kobayashi kun** #8
9 - **Star Ocean Blue Sphere 4koma manga Gekijo** #3
10 - **Kimi no Te ga Sasaya Iteiru** #3
11 - **Ai Yori Ao Shi** #8
12 - **Black Cat** #7
13 - **Dear Boys Act 2** #11
14 - **Lady Victorian** #7
15 - **Andante** #2
16 - **Angel Heart** #3
17 - **Eien no Rakuen**
18 - **Façade** #10
19 - **Joker** #4
20 - **Bleach** #2
21 - **Fushigi Yugi Kanzenban** #8
22 - **Papillon**
23 - **Love Damashii**
24 - **Green Tea Dream Slan**
25 - **3nin de Aishiaimasho** #4

(PRIVATI)

1 - **Naruto** #11
2 - **Hikaru no Go** #16
3 - **Shaman King** #18
4 - **Black Cat** #7
5 - **Bleach** #2
6 - **Whistle!** #20
7 - **Ppoi!** #19
8 - **Hanayoridango** #31
9 - **Rookies** #18
10 - **Monster** #18

Naruto

paperVox

Go Nagai/Tatsuya Yasuda
JEEG ROBOT D'ACCIAIO
Dynamic Italia, 208 pagine, euro 4.39

Probabilmente qualunque vecchio o nuovo fan dell'animazione nipponica conosce **Jeeg Robot** alla perfezione, o almeno ne ha sentito parlare. **Jeeg**, in effetti, è sicuramente una delle serie robotiche giapponesi più amate che siano mai giunte in Italia, quindi l'uscita del primo volume della miniserie a fumetti non potrebbe fare altro che rendere felici molti appassionati. Anche in questo fumetto, nonostante sia stato realizzato per essere fruito da un pubblico abbastanza giovane, troviamo l'originalità e la cura che contraddistinguono le opere del maestro Nagai. Naturalmente sono svariati gli elementi che differiscono dalla serie TV (dato che questa è iniziata qualche mese dopo l'inizio del manga), e quelle più evidenti sono soprattutto nell'aspetto dei protagonisti (Miwa e Hiroshi sono quasi irriconoscibili), ma la cosa è assolutamente irrilevante, dato che alla lettura veniamo subito proiettati nelle atmosfere ben note del cartone animato, tanto che tutto il resto passa in secondo piano. Un prodotto imperdibile per ogni appassionato di vecchia data che si consideri tale, ma anche per i neofiti, perché il passato è importante quanto il futuro. **AP**

Minetaro Mochizuki
DRAGON HEAD
Horror, 240 pagine, euro 6, Magic Press

Dragon Head inizia nel buio più inquietante. Una pagina nera, poi un'altra, un'altra e un'altra ancora. A pagina cinque alcuni rumori illuminano l'ennesima pagina nera, calandoci in uno stato di profonda ansia. Pac... Ploc... Crac... Qualcosa sta succedendo, e gli occhi sgranati che aprono finalmente la storia non ci aiutano a capire. Siamo su un treno deragliato, i finestrini sono distrutti, le poltrone divelte, i corpi straziati ricoprono ogni superficie. Inutile porsi il problema di come uscirne, di come reagire. Minetaro Mochizuki ci ha in mano, e non allenta la presa. Un primo sopravvissuto, poi un secondo, infine una ragazza che tarda a riprendere conoscenza. Hanno paura, non capiscono, non sono di quei protagonisti in grado di controllare le emozioni, dal sangue freddo e dal fisico tonico. Lo shock psichico li rende potenziali mostri, capaci di tutto – anche di uccidere – per mascherare la propria vulnerabilità. L'incomunicabilità regna sovrana, un malessere profondo s'insinua, tutto può precipitare da un momento all'altro. E noi siamo bloccati nello stesso tunnel di Teru, Nobuo e Ako, in attesa che qualcuno arrivi a soccorrerci. **Dragon Head** è la significativa eco delle inquietudini che hanno caratterizzato gli ultimi scampoli del XX secolo, siglati da sconvolgimenti senza precedenti, dominati da un barbarico ritorno alla violenza. Magic Press dà vita alle migliori intenzioni della scomparsa Phoenix Enterprise, riprendendo sotto la direzione di Daniele Brolli piccoli gioielli come *Kiseiju* e *Mother Sarah*, e aprendosi a ventaglio verso produzioni trasversali, dedicate a quegli amanti dei manga che non si fermano alla grazia del segno, per scendere giù, fino al cuore delle storie. **MDG**

Yoichi Takahashi
CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002
Shueisha, 210 pagine, ¥ 505

Con la nomina del Giappone a paese ospitante il campionato del mondo di calcio di quest'anno, Yoichi Takahashi non poteva lasciarsi scappare questa occasione di farvi partecipare virtualmente il suo campione di carta, ovvero Tsubasa Ozora. Nasce così la nuova serie a fumetti (la terza, per la precisione) dei personaggi meglio

noti in Italia come **Holly e Benji**, dove troviamo l'acclamato campione e molti degli altri personaggi che già conosciamo impegnati nella preparazione ai mondiali. Tsubasa Ozora, ormai cresciuto, è diventato titolare nel Barcellona, Kojiro Hiyuga nella Juventus (già, proprio così!) e Genzo Wakabayashi nell'Amburgo; tutti e tre puntano a diventare titolari della squadra nazionale giapponese, e a dimostrare al mondo di essere dei veri campioni. Tutto ci aspettavamo tranne una nuova serie a fumetti di Tsubasa, ma visto l'evento mondiale, la cosa non può che rendere felici i suoi fan italiani, e in special modo (probabilmente) quelli che tifano per la Juventus. Gli ingredienti ci sono tutti per un nuovo successo, che viene arricchito anche con la serializzazione di una nuova serie TV che speriamo di vedere al più presto anche qui da noi. **AP**

CMS Seisaku Iinkai
AUTORE DI MANGA IN UN ANNO
(Vol. 1: CORSO BASE)
Manuale, 128 pagine, euro 13, Kappa Edizioni
Un ricchissimo e utilissimo manuale per aspiranti disegnatori, che vi mostrerà passo dopo passo come intraprendere la carriera di fumettista, descrivendo caratterizzazioni di personaggi e anatomie, prospettive e ambientazioni, strumenti per disegnare e inchiostrare. In soli 365 giorni avrete modo di ottenere straordinari risultati, ma solo applicandovi con regolarità, e svolgendo tutti gli esercizi che il corso propone. Si parlerà dei materiali di base (carta, matite, etc...), di anatomia di base (figura umana, movimenti, espressioni facciali, abbigliamento), delle ambientazioni (uso delle foto, ricerche iconografiche...), di prospettiva, impaginazione e uso delle inquadrature, e naturalmente di inchiostrazione (tecniche e materiali) e sceneggiatura. Per la prima volta in Italia un corso di fumetto interamente realizzato in Giappone, tradotto per l'occasione da un'autrice d'eccezione: Keiko "Blue" Ichiguchi. Attraverso tantissime immagini riuscirete a caratterizzare i vostri personaggi, a donare loro espressioni intense, a disegnarli nelle posizioni più difficili, ad applicare i mitici retini adesivi, creando personalissimi effetti speciali. Se il vostro sogno nel cassetto è quello di sfondare come autore di manga, ma non avete la possibilità di frequentare una scuola professionale, allora questo corso è ciò che fa per voi. E una volta presa sicurezza con gli strumenti potrete decidere se spedire i vostri elaborati direttamente in Giappone o partecipare al secondo concorso di "Mondo Naif", per poter pubblicare una storia tutta vostra sulla rivista d'autore di Kappa Edizioni! **MDG**

Eiichiro Oda
ONE PIECE - COLOR WALK 1
Shueisha, 112 pagine, ¥ 1200
Da quando il manga di **One Piece** ha fatto la sua apparizione in Italia, si è cominciato a parlare del suo giovane autore, Eiichiro Oda, come dell'erede del maestro Akira Toriyama, che con **Dragon Ball** ha spopolato per una decina d'anni in tutto il mondo. A quanto sembra anche in Giappone sembrano essere dello stesso avviso, come ci conferma questo bel volume di illustrazioni tratte direttamente dal manga di **One Piece**. Fin dalla sovraccoperta il libro si presenta interessante riportando, all'interno, una mappa del mondo fantastico creato dall'abile Oda. Fanno inoltre bella mostra di sé tutte le copertine dei volumi della serie, dei singoli episodi e le pagine a colori degli stessi apparsi, in Giappone, solo nella pubblicazione su rivista, presentando anche alcuni schizzi preparatori in bianco e nero. Molto curiosa e interessante la sezione *Early Days* in cui vengono mostrati disegni a colori dove i personaggi della serie sono ancora molto diversi da come li conosciamo noi. Le ultime pagine del volume sono, forse, le più interessanti: un curioso faccia a faccia fra Akira Toriyama ed Eiichiro Oda in una lunga intervista e una postfazione a cura dell'autore con una sua breve biografia. Veramente un prodotto di ottima fattura come non se ne vedevano da un po'. In attesa del secondo volume, meglio non lasciarselo sfuggire. **NG**

MESSAGGIO AGLI EDITORI:
La redazione di **Kappa Magazine** desidera dare più spazio possibile alle pubblicazioni manga o affini che appaiono solo in libreria e rischiano così di essere meno visibili nell'affollatissimo panorama editoriale italiano. Se vi riconoscete in questa descrizione, potete inviare il vostro materiale a:
Kappa Srl, via San Felice 14, 40122 Bologna
A seconda dello spazio a disposizione ogni mese, saremo felici di recensire le vostre pubblicazioni su queste pagine.

Big in Japan

I manga più votati in Giappone nel mese di **Aprile**!

1 - **Power** #8
2 - **Tennis no Ojisama** #13
3 - **One Piece** #23
4 - **Tennen Sosai de Iko** #9
5 - **Tokyo Crazy Paradise** #19
6 - **Renai Catalogue** #21
7 - **Atashi wa Bambi** #3
8 - **Toraware no Mi no Ue** #5
9 - **Hunter x Hunter** #14
10 - **Happy** #16
11 - **Kodomotachi Kimi to Hibikiau Kotoba** #2
12 - **Chobits** #5
13 - **Kishi to Onna Tozoku** #1
14 - **Aisuru Hito** #1
15 - **Spiral Suiri no Kizuna** #6
16 - **Sora no Subaru** #10
17 - **Hikaru no Gorgeous Character Guide**
18 - **Kare made Love Km** #6
19 - **Akuma de Soro** #9
20 - **Yoru made Matenai** #4
21 - **Tsumi ni Nureta Futari** #10
22 - **W Juliette** #10
23 - **Lovecon** #1
24 - **Tonari no Takashi chan.** #7
25 - **Clover** #12*

*nota: il *Clover* in questione *non* è quello delle Clamp, la cui pubblicazione è attualmente ferma al quarto volume.

(LIBRERIE)
1 - **Vagabond** #13
2 - **Inu Yasha** #25
3 - **Hanazakari no Kimitachi** #17
4 - **Rekka no Hono** #32
5 - **Arms** #21
6 - **Captain Tsubasa Road to 2002** #4
7 - **GTO** #23
8 - **Katsu!** #2
9 - **God Child** #2
10 - **Dear Boys Act II** #18

Vagabond

Aprile è quasi finito, e quindi le novità maggioline si apprestano ad affacciarsi alla nostra edicola, ma anche in libreria. Dal mese prossimo prendono il via alcune nuove serie di cui sicuramente avete già sentito parlare, anche perché le loro edizioni giapponesi hanno fatto un po' la storia dei manga e degli anime. Tutti i fan di **Masakazu Katsura** si preparino dunque a leggere la serie che ha lanciato l'autore prima di **Video Girl Ai** e **I"s**, ovvero **Wingman (Dragon** nr. 55), un manga in bilico fra commedia, azione e onirico che ha goduto anche di una trasposizione televisiva, in arrivo anche sugli schermi italiani. Chi ama i robot giganti, invece, non potrà lasciarsi sfuggire un prodotto raffinatissimo nato proprio in casa Sunrise, e cioè il bellissimo **The Big O (Zero** nr. 38), dove avremo modo di scoprire come sia possibile coniugare storie di fantascienza e combattimenti con quelle più metropolitane e infarcite di detection; se poi apprezzate il piacevole sfasamento che può dare la tecnologia giganto-robotica in un contesto realistico un po' retrò (qualcosa di simile a **Giant Robot**, per intenderci) vi divertirete davvero molto. Gli amanti degli anime comic saranno invece felici di apprendere l'inizio della pubblicazione dei 'film a fumetti' di **Yu degli Spettri (Anime Comics** nr. 60), che ci accompagneranno a colori per qualche mese, per consolare tutti della conclusione della serie manga. Ma maggio ci porta anche qualche gradito ritorno: il braccio d'acciaio e il cuore d'oro di Tome Kano ci riportano nel Giappone del dopoguerra col secondo volume di **Tetsuwan Girl (Storie di Kappa** nr. 92), scritto e disegnato con grande eleganza dall'apprezzatissimo Tsutomu Takahashi, mentre quel mattacchione di Makoto Kobayashi, che i lettori della nostra rivista ammiraglia conoscono per l'iper-gatto **Michael**, avranno modo di farsi due risate sotto i baffi (ma solo in libreria) grazie alle prodezze eroticomiche della dottoressa Chiya Minakami, condannata a recuperare tutte le esperienze sessuali mai avute in vita all'interno del **Porompompin**, il più folle purgatorio mai generato da mente umana. Le testate 'a rotazione' ci propongono questo mese il sempre più acclamato **Mars (Amici** nr. 55) e **B't X (Turn Over** nr. 25) ormai alle battute finali. E su **Kappa Magazine** 119? Un bel dossierone su **One Piece – All'arrembaggio**, con tutte le informazioni che desideravate conoscere riguardo all'autore, Eiichiro Oda, e alle fonti di ispirazione piratesche da cui ha tratto le folli idee per il suo manga. Inoltre, in occasione dell'ultimo capitolo di **Nominoo**, vi spiegheremo tutte le realtà storiche contenute nel manga di Yoshikazu Yasuhiko, mentre ritorna **Min Min Minto** con le folli CosPlayWars ideate da Satoshi "Kamikaze" Shiki. Avremo di che divertirci, insomma! **K**

pixelVox

PRINCESS MONONOKE

1997, avventura, 128 min., DVD, euro 25,80, Buena Vista

"Nessuno è davvero cattivo, nessuno è completamente buono": con questo unico commento è possibile dare una definizione dell'intero film, che nella categoria 'avventura' ci si trova sicuramente molto stretto e che non è - diciamolo una volta per tutte - un'antica leggenda giapponese, ma frutto unicamente della fantasia del regista-autore Hayao Miyazaki. Tante le fazioni in campo, una contro l'altra, e ognuna con una buona ragione a favore e un torto contro: uomini, animali, demoni, spiriti, dei, natura... Un film che non soffre di neanche un singolo minuto noioso, ricco di spettacolari scene di (anim)azione e di altrettanti momenti di poesia: ce n'è voluto per avere anche in Italia questo bellissimo film di Miyazaki e dello Studio Ghibli, ma alla fine l'abbiamo visto al cinema (anche se in pochi, a causa di una distribuzione ridicola), e ora possiamo godercelo anche a casa. La videocassetta è già uscita da diversi mesi, ma l'attesa era sicuramente tutta per il DVD, dopo i continui ripensamenti della Buena Vista riguardo all'inserire o meno la traccia audio originale in giapponese: i dubbi devono aver attanagliato il distributore fino all'ultimo secondo, dato che sulla confezione le tre lingue indicate sono italiano, inglese e spagnolo, mentre nel DVD il film è visibile a scelta in italiano, inglese e giapponese. Se così non fosse stato, il tutto sarebbe apparso come un sopruso della major statunitense sulla ditta nipponica, un po' come il voler negare l'origine orientale di questo capolavoro: d'altra parte, la grafica di copertina cerca il più possibile di 'coprire' la - chiamiamola così - non-disneyanità dell'opera, giocando su effetti di finto rilievo ed evitando di mostrare in qualsiasi modo l'aspetto dei personaggi. Comunque sia, l'edizione è buona, davvero ben curata, il doppiaggio e l'adattamento dei dialoghi piacevole (come già si era visto al cinema), forse un po' carente di 'extra' (soprattutto pensando ai lunghissimi documentari esistenti sul making di **Mononoke Hime**), ma davvero godibile, anche perché non è stato tagliato nulla 'ai lati', evitando così la triste operazione di adattare il formato panoramico a quello televisivo. Altra nota di merito, l'inserimento dei sottotitoli la cui traduzione - sorpresa! - differisce in diversi punti da quella audio, e spesso restituisce - seconda sorpresa! - il reale senso di alcune frasi modificate nel doppiaggio italiano, forse per rendere i testi più 'universalmente fruibili': uno su tutti, il commento finale di Jigo, che cambia purtroppo la filosofia 'zen' del film in un pistolotto finto-ambientalista. Ai cultori si consiglia quindi una seconda visione del lungometraggio, ma in lingua originale accompagnata dai sottotitoli in italiano. Gli extra del DVD consistono fondamentalmente nel trailer cinematografico (solo in versione inglese) e nelle interviste sottotitolate ai doppiatori americani (fra cui Gillian "Scully" Anderson che dà la voce alla lupa Moro); interessanti brevi interventi di Neil Gaiman, autore di *Sandman*, qui in veste di adattatore dei dialoghi, che non ha mai nascosto di essere un grande fan di Miyazaki, e di Jack Fletcher (la frase all'inizio della recensione è sua), il direttore del doppiaggio USA che dimostra di aver lavorato con vera passione sull'edizione americana. Un applauso al doppiaggio italiano (migliore di quello americano!), fatto questa volta da professionisti, invece che da qualche 'talent-voice' ormai più nota per i propri alter-ego cinematografici che non per l'effettiva bravura. La frase più letta nelle recensioni diventa in questo caso una realtà innegabile: questo film *non può* mancare sugli scaffali di casa vostra. Ma soprattutto non dovete esimervi dal *costringere* amici e parenti a vederlo: ve ne saranno grati. **AB**

CAPITAN HARLOCK SSX ROTTA VERSO L'INFINITO VOL. 1

1982, fantascienza, 100 min., euro 18,50, Yamato

Capitan Harlock è sempre Capitan Harlock, ed è emozionante riammirarne le gesta anche a distanza di vent'anni; ed è proprio in occasione del ventennale di questa seconda serie dell'eroico capitano che Yamato ci propone la versione in VHS. Scelta azzeccata visto che, fra le miriadi di serie storiche arrivate in Italia, questa è una delle più importanti per svariati motivi: è il primo caso di *prequel* nel pano-

rama dell'animazione nipponica, e riporta in animazione uno dei più affascinanti personaggi animati senza inventare seguiti poco probabili, presentando inoltre animazioni veramente curate che fanno concorrenza a quelle delle serie animate odierne, spesso lavorate con pressapochismo sia nelle storie che nei disegni. Questa serie si propone come degno seguito del film **L'Arcadia della mia giovinezza**, edito qualche anno fa sempre da Yamato, e vede l'equipaggio dell'Arcadia, affiancato dalla bella piratessa Emeraldas (Esmeralda), alle prese con gli umanoidi, ossia gli uomini meccanici. Il doppiaggio italiano è veramente ottimo, soprattutto considerando che è stato realizzato a metà degli anni '80, e anche la qualità audio e video è molto buona; di conseguenza, anche il rapporto qualità/prezzo è molto alto, dato che la prima videocassetta presenta addirittura 4 episodi dei 26 totali. Ottima anche l'idea di una biografia di Leiji Matsumoto nella copertina interna, che rende il tutto un prodotto veramente valido consigliato ai fan di Matsumoto, ai nostalgici, ma anche ai neofiti, cresciuti magari con le serie fantascientifiche più recenti, ma curiosi di scoprire i grandi classici dell'animazione giapponese senza restare delusi. Unico neo: visto l'annuncio di altre serie classiche in DVD, non sarebbe stato meglio proporre anche **SSX** in formato digitale? **NG**

TOUCH
MISS LONELY YESTERDAY

1998, commedia/sport, 92 min.,
euro 21,50, Yamato

Chi non conosce **Touch**, meglio noto in Italia come **Prendi il mondo e vai**? Pochissimi, visto che manga e serie televisiva sono dei veri cult nel panorama fumettistico e televisivo italiano. E quanti avrebbero voluto che Adachi osasse di più nel finale, sia cartaceo che animato? Questo special televisivo sembrerebbe accontentare i fan mostrando cosa è stato di Tatsuya e Minami dopo la fine della serie, ma lo fa in maniera opinabile inscenando un nuovo triangolo (quadrato?) amoroso alquanto improbabile che è solo un pretesto per riportare in animazione dei personaggi molto amati. Da una serie di Mitsuru Adachi ci si aspetta sicuramente di più, vista la poesia che contraddistingue ogni sua opera, ma qui quasi nulla resta dei punti di forza dell'autore se non la lentezza narrativa che in 92 minuti condensa ben pochi avvenimenti, tanto da annoiare lo spettatore: le animazioni sono quelle tipiche televisive, e nonostante il character design si avvicini più alla spigolosità dei cartoni di **H2**, sembra di assistere a un episodio della serie televisiva degli anni '80. Gli unici voti positivi vanno alle musiche, veramente molto belle, e al doppiaggio italiano, segno che Yamato si sta impegnando tanto nel campo dell'animazione giapponese. Comunque sia, un prodotto 'only for fans'. **NG**

MESSAGGIO AGLI EDITORI VIDEO:
La redazione di **Kappa Magazine** desidera dare più spazio possibile alle uscite di cartoni animati giapponesi e non in Italia. Inviate il vostro materiale a:
Kappa Srl, via San Felice 14, 40122 Bologna
A seconda dello spazio a disposizione ogni mese, saremo felici di recensire le vostre videocassette o i vostri DVD su queste pagine.

Continuate a votare inviando una mail a **info@kappanet.it**, segnalateci nuove url da promuovere su queste pagine, e allegate brevi articoli di presentazione sui vostri siti. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **www.manga.it**
2) **http://jump.to/shoujomanga**
3) **www.comicsplanet.com**
4) **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml**
5) **http://www.wangazine.it**
6) **http://www.mangaworld.it**
7) **www.stanza101.com**
8) **http://go.to/souryo**
9) **http://flowerhentai.supereva.it**
10) **www.starcomics.com**

Altri siti da votare:

http://animefriend.com/katyproject/
http://ccsitalian.cjb.net
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://digilander.iol.it/kykimi/
http://digilander.iol.it/mangamvp
http://digilander.iol.it/shojo
http://digilander.iol.it/yukito
http://goforitsite.supereva.it
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://jlesson.cjb.net
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://nonsolomanga.supereva.it
http://panchi.da.ru
http://portalemanga.too.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://www.akadot.com/
http://www.animeindvd.it
http://www.animeye.it
http://www.anipike.com/
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
http://www.mangaart.com/
http://www.perfect-trip.it/
http://www.portalemanga.supereva.it
http://www.rorschachonline.it
http://www.s2m3.cjb.net
http://www.tiphares.it
web.tiscali.it/trigunvash
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sindia/mazworld.htm
www.digilander.iol.it/tuttopuroresu

Se volete acquistare materiale originale e tutte le novità Kappa Edizioni entrate infine a visitare: **www.hunter.it**

rubriKappa

Cari i miei cipolloni asburgici, acido desossiribonucleico a tutti. In questo periodo sto sinceramente iniziando a pensare di clonarmi, così posso mandare l'altro me stesso a lavorare mentre io me ne sto a casa in panciolle. L'unica cosa che temo è di non essere in grado di riconoscere quale me stesso sia quello originale, per cui non vorrei trovarmi a lavorare io mentre sta in panciolle l'altro. Saranno questi i problemi di bioetica? Boh! L'unica cosa di bioetica che so è che la maggior parte delle volte in cui qualcuno ha cercato, con esperimenti genetici fuorilegge, di fare film dal vivo basati su personaggi dei cartoni animati, sono quasi sempre uscite delle mostruosità. Qualche eccezione c'è, ovviamente, ma se guardiamo il panorama generale di queste operazioncine, c'è da farsi venire la pelle d'oca. Oppure, se non viene da sola, ce la si può far impiantare, tanto oggi si può. Ebbene, tutto ciò per mettervi a conoscenza del fatto che sta per entrare in produzione il film dal vivo di **Dragon Ball**. Direte voi: "il Kappa si è rinkoglionito: quel film esiste già da anni, ed è anche già in vendita e a noleggio in Italia". Dirò io: "Ma siete proprio malfidenti, eh?", perché il problema è ben peggiore. Il film di **Dragon Ball** di produzione cinese che ormai tutti conosciamo ha ormai qualche annetto, e per quanto ne so io è pure stato girato senza alcun permesso da parte di Toriyama; quello che invece stanno producendo ORA è di origine statunitense, e sarà girato a Hollywood, con il solito eccessivo dispendio di mezzi, danaro e star varie. Premetto subito che – nonostante questo sia il numero di aprile – non si tratta del solito 'pesce' annuale, ma è purtroppo una notizia che la premiata ditta Talpa & Co. a noi associata è riuscita a ottenere a un prezzo carissimo (tre o quattro euro).

Ma la premiata ditta T&C è riuscita a portarmi anche un'altra informazione, ma stavolta dall'Italia. Visto il successo ottenuto in TV la scorsa stagione, sta per tornare in TV **Dottor Slump & Arale**, ma non come pensate voi. Infatti, quella che vedremo fra poco su Italia 1 non sarà la replica della nuova serie TV appena trasmessa, bensì di quella classica, datata 1981/8, a riprova che le buone vecchie cose di un tempo fanno sempre la loro porka figura. Ma non è tutto: pare che sia in arrivo in TV anche la serie animata di **Ghost Sweeper Mikami**, benché non sia ancora entrata in fase di doppiaggio, mentre per l'autunno possiamo ben sperare di gustarci i filmazzi animati di **One Piece**! Ammazza, ò! Dovrò pagare gli straordinari alla Talpa, vista la mole di infozzz che mi ha portato questo mese. Oh, be', pazienza... Qualche lombrico in più non farò certo fatica a trovarlo. E comunque non è ancora finita: c'è perfino qualche piccola, minima, microscopica speranza che quattro dei film animati di Miyazaki arrivino in Italia attraverso la TV! Ribadisco, la speranza è minima, ma – come dicono gli alcolizzati – finché c'è vitE c'è speranza. E c'è probabilmente anche qualche speranza di vedere prima o poi in Italia il folle **Shaolin Soccer**, che

Abenobashi Maho Shotengai © Gainax/Madhouse

Gon © Masashi Tanaka/Kodansha

newsLetter

Qualcosa in più di Slayers

La Starchild ha annunciato che l'edizione DVD di **Slayers Premium**, ultima pellicola cinematografica tratta dalla fortunata serie, uscirà in Giappone con alcuni minuti di animazione inedita rispetto a quello che si è visto nelle sale cinematografiche. La 'limited edition' (KIBA-9784) conterrà un *drama CD* e un booklet con alcune tavole inedite del manga a un prezzo di 5500 yen (47,40 euro), mentre l'edizione normale conterrà il solo cortometraggio a un prezzo di 3800 yen (32,75 euro). Entrambe le versioni conterranno il film in una versione da 33 minuti e usciranno il 3 luglio prossimo.

Padrini giapponesi

Satoshi Kon (conosciutissimo in Italia grazie al film animato **Perfect Blue** e ai manga **La Stirpe della Sirena** e **World Apartment Horror**) ha annunciato che sta lavorando a un nuovo dilm d'animazione intitolato **Tokyo Godfathers**. La storia sarà incentrata su tre senzatetto: due uomini (di cui uno omosessuale) e una ragazzina di sedici anni. Lo storyboard sarebbe ormai quasi finito, e il film dovrebbe vedere la luce entro un anno. Satoshi Kon, oltre alla regia, firma anche il soggetto, la sceneggiatura (assieme a Keiko Nobumoto) e il character design (assieme a Kenichi Konishi). La produzione è nuovamente di Madhouse.

Mobil suit a noleggio

La Sunrise rivela che il doppio film cinematografico tratto dalla serie **Turn A Gundam** sarà presto in vendita per il mercato home video nipponico. Il DVD, che conterrà entrambe le pellicole **Earth Light** e **Moonlight Butterfly**, sarà posto in vendita a partire dal 25 giugno a un prezzo di 6.000 yen (52 euro circa), mentre la versione VHS, in uscita per la stessa data, sarà disponibile solo per il noleggio.

Pokémon in Miramax

La Miramax ha acquistato i diritti di distribuzione per tutto il mondo (eccetto Asia) dei prossimi due film di **Pokémon**, soffiandoli a Warner Bros, che aveva distribuito i primi tre. Il quarto film è previsto in uscita negli USA a ottobre, mentre del quinto ancora non si sa nulla. Va detto che i precedenti film avevano incassato molto, ma via via sempre meno (85,5 milioni di dollari il primo, 43,7 il secondo e 'solo' 17 il terzo), tuttavia sembra che **Pokémon** sia ancora un affare per chi ne detiene i diritti, tanto che Miramax ha espresso l'intenzione di rinvigorire il merchandising legato al titolo.

Anime trailer in rete

Alcuni titoli di novità che si vedranno a breve in Giappone, con i loro siti ufficiali:

Saishu Heiki Kanojo (*Lei, l'arma definitiva*) sarà messo in onda il prossimo 2 luglio: un trailer è a disposizione al sito ufficiale http://www.saikano.net/info/main2.html.

Altri nuovi siti per le serie ora in onda su TV Tokyo:

Forza! Hidemaru:

Doctor Slump © Akira Toriyama/Shueisha

la Miramax (ahi ahi... la stessa di **Princess Mononoke...**) ha acquistato per l'occidente. Perché vi parlo di un film cinese? Perché si tratta di una di quelle cose che tutti avremmo prima o poi voluto vedere dal vivo, smentendo quello che ho detto all'inizio della rubrica: la versione 'live' di una partita di calcio nello stile di **Capitan Tsubasa** o **Arrivano i Superboys**. Uscito nell'agosto del 2001 a Hong Kong, in lavorazione nel 2002 negli USA, il filmazzo vedrà probabilmente la luce dalle nostre parti nel 2003 con il titolo modificato di **Kung Fu Soccer**, in cui vedremo il mitico Stephen Chow alle prese con una partita di calcio mortale gestita da assi del kung fu, con tanto di colpi speciali, palloni sfonda-reti, portieri che si teletrasportano, rigori esplosivi (che si trasformano in tigri fiammeggianti, come si vede nei trailer), e sosia di Bruce Lee dietro ogni angolo. Una seratina divertente assicurata, ma solo se mettete da parte la vostra pignoleria di amanti del cinema d'essé: anche perché, in questo caso, essé ti piace lo guardi, essé non ti piace non lo guardi.
Ok, vediamo invece chi e cosa viene trasposto in animazione in questo periodo, partendo da un manga. E' di nuovo il momento della Gainax, che insieme alla Madhouse ci sforna caddu-caddu il folle **Abenobashi Maho Shotengai** (Il magico distretto commerciale di Abenobashi), la cui versione a fumetti è realizzata nientemeno che da quel *manico* di Kenji Tsuruta (già autore di **Spirit of Wonder**): si tratta della bizzarra storia di Sashi e Arumi dispersi in un mondo di nonsenso, che a me ricorda la versione moderna e paranoika di *Alice nel Paese delle Meraviglie*, anche se questa è ambientata 'semplicemente' a Osaka. Per sapere l'effetto che vi potrebbe far seguire questa folle serie, provate a lavarvi i denti col dentifricio al mentolo e poi mangiatevi una prugna: trasferite la sensazione dalla lingua al cervello, e avrete una vaga idea di quello che sto cercando di dirvi. Comunque sia, anche per la versione animata, grandi forze in campo: il regista è Hiroyuki Yamaga (**Le Ali di Honneamise**), che firma anche i testi insieme a Satoru Akahori (**Cacciatori di Stregoni**), mentre l'animazione è di Tadashi Hiramatsu (**Le Situazioni di Lui e Lei**). Torna invece a sorpresa anche il mangasauro **Gon**, dopo una lunga pausa di pubblicazione, con il settimo volume della serie, in cui – fra gli altri – si trova alle prese con un orango-maestro zen, un personaggio talmente ben congegnato che rischia di togliere a Gon il titolo di protagonista, almeno per quell'episodio. Non sto scherzando! Vorrei leggere altre storie col Re Orango, giuro! Aargh! Cos'è questa camicia di forza?! Mi stanno portando via?! Allora posso anche dire spropositi, tanto ormai non ho nulla da perdere! Una grande notizia per tutti i fan di **Trinetra**: nel 38° volume della serie originale, Yakumo e Pai finalmente *trombano*! Alééé! E vai! Era ora, anche perché mi sa che fra poco i due piccioncini non ne avranno più l'occasione, vista la preannunciata conclusione del manga! Oddio, fu già annunciata la chiusura al 33° volume (e sarebbe stata una figata, visto il titolo della serie) ma anche il 39° potrebbe andare bene (tanto per stare sui multipli). Staremo a vedere!

missKappa

Intanto, eccovi la **Miss Kappa** del mese, che già da qualche numero è saltata per problemi cromatici. La riconoscete? E' la più acerrima amica/nemica di una celebre diavoletta di un pianeta rumoroso, che solitamente abbiamo visto in abiti piuttosto vaporosi e pieni di pizzi: be', fa piacere notare che questa volta "sotto il vestito... *qualcosa*"!

Il vostro vanziniano Kappa

www.tv-tokyo.co.jp/anime/hidemaru/
Wagamama Fairy Mirumo de Pon!:
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/mirumo/

Battaglia per la Yamato

Leiji Matsumoto aveva intenzione di dare vita a una nuova serie della corazzata spaziale **Yamato**, prodotta da Venturesoft, ma a quanto pare è in atto una vertenza legale tra Matsumoto stesso e Nishizaki Hirofumi, il produttore, che vanta anche diritti sulla storia della famosa corazzata, intenzionato a bloccare tutto. Il primo round in tribunale avrebbe visto vincitore Hirofumi e quindi, per il momento, il progetto 'Nuova Yamato' naviga ancora in alto mare, benché Matsumoto abbia smentito le voci al riguardo. Secondo l'autore, Hirofumi Nishizaki avrebbe già da tempo venduto i suoi diritti sulla serie, per cui nulla si frapporrebbe tra lui e il progetto di riportare la corazzata spaziale più famosa di tutti i tempi a solcare nuovamente i cieli...

Chihiro goes west

Sono filtrate alcune informazioni sulla versione statunitense di **Sen To Chihiro no Kamikakushi - Spirited Away**, l'ultimo film di Miyazaki, fresco vincitore dell'Orso d'Oro a Berlino. Attualmente la Disney sta lavorando al doppiaggio americano, che sarà diretto da Kirk Wise, già co-regista de *La Bella e la Bestia* e dell'ultimo *Atlantis*, nonché fan di Miyazaki da lungo tempo. La produzione dovrebbe durare fino a luglio e quindi, ritardi permettendo, si può ipotizzare un'uscita nei cinema americani al più presto in agosto. Anticamera per l'Italia? Può essere, dato che **Sen To chihiro no Kamikakushi** è già uscito anche in Francia con il titolo **Le Voyage de Chihiro**. Nel frattempo, lo studio Ghibli ha lanciato una pesante campagna investigativa a livello internazionale per venire a capo della distribuzione in
internet di una copia del film in questione illegalmente registrata con una videocamera in un cinema.
Comunque sia, Buena Vista Japan ha annunciato l'uscita per quest'estate del DVD che, oltre alla versione 'standard', sarà anche disponibile in una versione con accluso DVD player. Le caratteristiche del disco saranno: letterboxed e anamorfico, tracce audio Dolby stereo giapponese, francese, cinese; il giapponese sarà anche disponibile in DTS. Per quel che riguarda i sottotitoli, ci saranno giapponese, francese, cinese e inglese. La versione 'regular' conterrà i soliti due dischi, di cui il secondo zeppo di special, tra cui l'intero film rimontato con l'uso degli storyboard originali e i trailer. Numero di catalogo VWDZ-8036, prezzo 4.700 yen (40,50 euro circa). La 'limited edition', stampata in 10.000 unità e dal costo proibitivo di 15.000 yen (circa 130 euro), conterrà anche 3 poster, un diorama, la cartella stampa prodotta in occasione del Festival di Berlino e un modellino. Oltre a queste due edizioni, al prezzo di 19.800 yen (circa 170 euro) sarà disponibile una versione con tanto di lettore DVD 'a tema', come era già avvenuto qualche tempo fa con il DVD di *Biancaneve e i Sette Nani*.

ADAM a Torino

Quest'anno ADAM organizza una vera e propria 'fiera nella fiera' destinata ad appassionati, autoproduzioni e fanclub in cui si svolgeranno gare di cosplay, di karaoke, mostre e quant'altro la fantasia di associati (e non) suggerisce, senza contare ovviamente un nutrito programma nipponico in Torino Cartoons. Per tutte le informazioni sugli spazi disponibili, contattare otaku@libero.it.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

ADAM ITALIA

Otaku 100%
PORTFOLIO

Tornato il colore in tutte le pagine redazionali, siamo lieti di riprendere la neo-rubrika **Otaku 100% Portfolio**, in cui i ProCosPlayer italiani possono mostrarsi in *tutte* le loro interpretazioni. Questo mese, a fare gli onori di casa, abbiamo la camaleontica **Francesca Dani**, della quale le fotografie presenti in questa pagina non sono altro che un assaggino di ciò che potrete in realtà trovare sul suo sito all'indirizzo www.francescadani.com/. Chi altro desidera cimentarsi? Io aspetto vostre notizie... **K**

Super Sailor Venus

Sakura

Aichan

Jolyne Kujo

Narancia

Mai Shiranui

Chun Lee

Yuichi

Francoise

rubriKeiko

Una giapponese a Bologna

Mi sono chiesta di cosa parlare in questa rubrica questo mese dopo essermi impegnata per tanto tempo nello spiegare una parte della cultura del mio paese. Be', stavolta ho deciso di fare una chiacchierata più leggera riguardo alle mie prime esperienze in Italia.

Mi sono trasferita a Bologna circa otto anni fa, e da allora mi sono fatta tanti amici e ho imparato bene la lingua, ma all'inizio intorno a me c'erano molte cose che non riuscivo a comprendere.

Per esempio, le cassiere dei supermercati... perché sono sempre arrabbiate?! Quando ancora non sapevo bene l'italiano, era difficilissimo per me capire i numeri, perciò ogni volta arrivavo davanti alla cassa con una certa tensione: le espressioni cattive e il tono di voce delle cassiere mi spaventavano sempre e io mi chiedevo spesso in cosa avessi sbagliato nel comunicare con loro. E così iniziai a mettermi dei problemi, ma alla lunga decisi di reagire. In fondo, non ho bisogno di rispettare chi non mi rispetta! Il fatto è che in Giappone un comportamento rispettoso conta molto, e siccome sono stata educata in questo modo era difficile apparire arrabbiata quando sulla mia faccia appariva comunque un sorriso contratto. Questa caratteristica giapponese è terribile...

Un giorno, però, sono andata al supermercato e mi è successa una cosa che ha fatto scattare la classica molla. Arrivata alla cassa, vedo la cassiera che preleva una delle mie cose e senza guardare la infila nella borsa della cliente prima di me, che aveva già pagato.

"Mi scusi, non è che ha messo una cosa mia nella borsa di quella signora?" le chiedo.

"E che ne so, io?!" dice lei con fare sgarbato. "La roba è tua, ne devi essere responsabile tu!"

Per la prima volta mi sono incazzata sul serio, e ho deciso di non rispettare più nessuno al supermercato. Almeno per quella volta... Sigh! E invece me ne sono stata zitta e senza protestare, come sempre. Ma perché?!

Poi c'è stato il Grande Enigma del Bidè. In Giappone non esiste, per cui ne ho visto uno per la prima volta quindici anni fa, durante il mio primo viaggio in Europa, in un albergo, e mi sono chiesta che diavolo fosse. Non era un water, certo, ma gli somigliava molto, e poi il rubinetto era sul muro, quindi se ci si sedeva normalmente, era molto difficile usarlo comodamente.

Pensa e ripensa, ho provato a immaginare a cosa servisse realmente. Mi risposi che visto che si trattava di un albergo a quattro stelle, fosse dotato di un piccolo lavandino per permettere ai clienti di... fare il bucato! Oggi, anche solo il ricordo di quel pensiero mi fa arrossire, ma allora considerai l'ipotesi tanto seriamente che iniziai subito a fare il mio bucato tutta contenta. Dopo qualche anno, una mia amica mi chiese "Ma allora in Giappone non vi lavate?" e io risposi ovviamente "Ma certo! Facciamo il bagno ogni giorno!"; ma in questo modo, il dubbio di *come* andasse usato rimaneva irrisolto. Che shock quando lo scoprii! Ma dico io, se ci si deve sedere con la faccia rivolta verso il muro, perché non lo fanno con una forma diversa da quella del water?! Sono praticamente uguali, così ho sempre pensato che ci si sedesse con le spalle al muro! Perché non importate in Italia il bidè automatico che si attacca al gabinetto? E' più comodo, e in Giappone ce l'hanno quasi tutti! Ci vuole solo un po' di tempo per abituarsi: quando è arrivato a casa mia, la prima volta abbiamo fatto un casino, con l'acqua che improvvisamente inizia a spruzzare dappertutto...

Ma le situazioni imbarazzanti sono nate anche per via della lingua, soprattutto per la somiglianza fra alcune parole.

Durante uno dei miei primi viaggi in Italia, un giorno sono andata in salumeria per comprare un po' di prosciutto. Era difficile per me inserirmi fra le signore che stavano combattendo per arrivare al bancone, anche perché non sapevo ancora come funzionavano le cose in un negozio. Poi, quando finalmente è arrivato il mio turno, il salumiere mi ha chiesto cosa volessi. Gli risposi un semplicissimo "Ah... Prosciutto... crudo...", sperando che bastasse così, ma ovviamente lui mi chiese quanto ne volessi. Presi tempo alla giapponese: "Ah... etto..." mi lasciai sfuggire.

E in men che non si dica, mi trovai con un etto di prosciutto bello impacchettato, nonostante non avessi ancora deciso. Il fatto è che 'etto', in giapponese, è come dire "uhmm", "dunque", "vediamo un po'..." e così via. D'altra parte, il salumiere non poteva saperlo. Neanche io, però!

Ma questo è davvero niente: una volta ho commesso un errore per cui mi vergogno ancora. L'ultima volta che la cometa di Halley è passata vicino alla Terra, sono andata fino in Australia per vederla. Era un mio sogno fin da piccola, quindi la notte in cui ero sdraiata sul prato sotto le stelle guardando questa enorme cometa, ero felicissima. Eravamo un piccolo gruppo di appassionati, e intorno a noi non c'era nessuna luce, per cui le condizioni erano perfette per godersi le stelle. C'era un gran silenzio, e stavamo davvero bene. Ma la mattina seguente, dopo una notte da sogno, mi sono resa conto che eravamo sdraiati su prato pieno di cacche di pecora! Bleah! Ben sette anni dopo ho raccontato il viaggio in Australia alle mie amiche bolognesi, che ascoltavano entusiaste commentando "Che bello", "Interessante"; così, per concludere il tutto con un aneddoto divertente, ho citato il buffo risveglio dopo la notte della cometa, purtroppo con queste esatte parole: "...e la mattina dopo, mi sono resa conto che quel prato era pieno di cazzi di pecora".

Ovviamente calò il silenzio, e solo dopo un po' una ebbe il coraggio di chiedere "Scusa, Keiko... Cos'hai detto?"

"Cazzi, cazzi dappertutto! Era pieno di cazzi di pecora!"

Non vi dico la tempesta di risate, con me al centro che non capivo il motivo di tutta questa ilarità. Uffa! L'italiano è difficile!

Keiko Ichiguchi

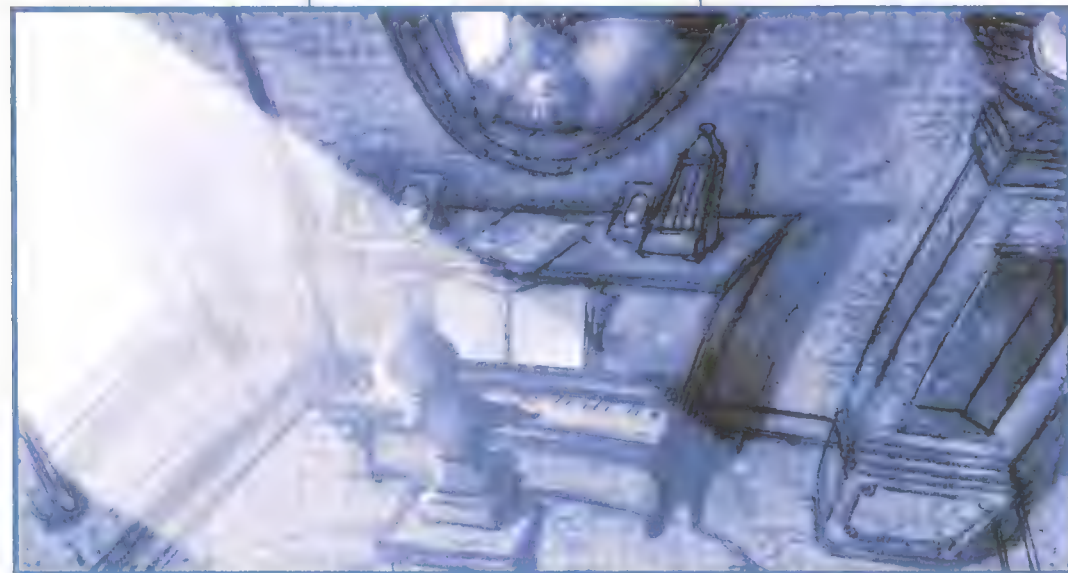
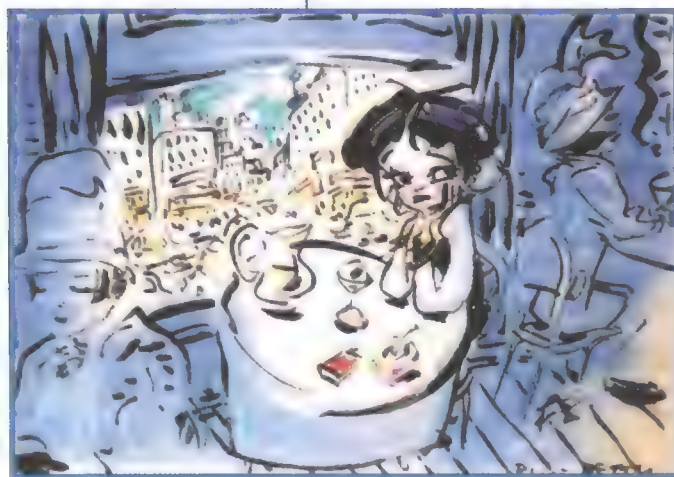
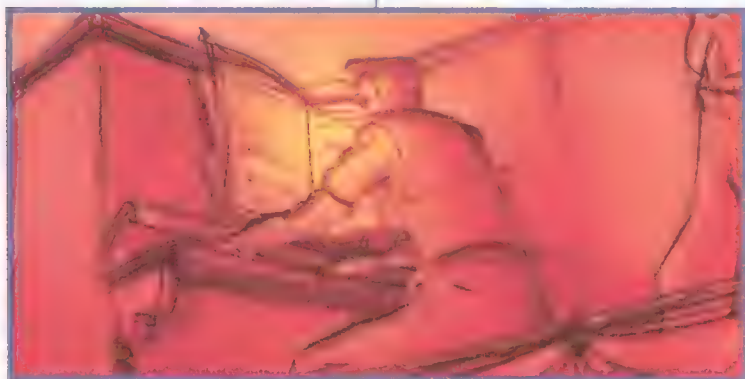
pieno di cacca...   pieno di caxxx...¿

a cura di Luca Raffaelli

IL TRILLO DEL GRILLO

A cinque anni, dopo aver guardato *Biancaneve e i sette nani*, già sapeva cos'avrebbe voluto essere. "Nessuno mi aveva spiegato che si trattava di animazione, ma io sapevo di voler diventare un artista". Questo si legge nelle note di presentazione di Oscar Grillo, uno dei grandi del cinema d'animazione, sul sito **www.klacto.com** della Klacto, società fondata insieme a Ted Rockley. Oscar è un omone grande e grosso, cui piace parlare e farsi ascoltare. A dire la verità è più

simile a Mangiafuoco che a Biancaneve, ma del burattinaio di Pinocchio ha solo l'apparenza. Infatti Oscar è sensibile, timido, delicato, anche se so di correre il rischio di essere preso a bastonate da lui quando leggerà tutto questo. Le note biografiche dicono che è nato a Buenos Aires nel '43, e aveva quindici anni quando uscì la prima puntata di *L'Eternauta* di Oesterheld e Solano Lopez: Oscar l'aspettava fremente all'apertura dell'edicola, alle cinque di mattina. Ha vissuto l'a-

dolescenza negli anni in cui l'Argentina era la capitale dei fumetti nel mondo e ospitava tanti artisti italiani, tra cui Hugo Pratt. A sedici anni ha cominciato a realizzare pubblicità animate e nel '70 è andato a lavorare due settimane a Londra: ci è rimasto da allora fino a oggi (con una parentesi milanese) continuando ad animare pubblicità che strappano applausi a scena aperta. Trattasi di un vero camaleonte del disegno. Sa passare da una mano all'altra, interpretando con facilità be*sss*tiale (è il suo aggettivo italiano preferito) qualsiasi stile possibile. Per l'ultima edizione de I Castelli Animati ha realizzato (gratuitamente) una mostra su un'ipotetica storia del disegno animato che potete visitare interamente all'indirizzo
http://mag.awn.com/index.php3?ltype=pageone&article_no=873. In questi ultimi tempi, ormai raggiunto il titolo di Maestro nell'arte animata (nel materiale per la stampa, uno dei registi di *Fantasia 2000* viene presentato come 'allievo di Oscar Grillo', non so se mi spiego), Oscar ha deciso finalmente di mostrarsi anche

come autore. Nel '99 ha realizzato **Monsieur Pett**, venticinque minuti (limabili, forse) su un personaggio che esprime la sua diversità attraverso continue scariche di peti. Gentile, buono, sensibile come Oscar, questo Pett non sa trattenersi dallo scureggiare sul mondo fino a morirne. Da segnalare poi la collaborazione con Paul McCartney e soprattutto con Linda, per la quale ha realizzato due videoclip. Quando Linda è morta aveva lasciato la musica per un progetto pensato insieme a Oscar. Recuperato da Paul, è il tappeto su cui vivono i ventuno minuti di **Shadow Cycle**: un'elegia d'amore di Oscar (e di Linda, e di Paul) alla vita e al tempo, struggente e potente. Siamo attaccati alla terra, alla legge di gravità, che non ci permette di sfuggire alle nostre paure, sembra dire Oscar, ma la vita è comunque l'unica sfida che ci possiamo permettere. Il resto, che vada alla malora: purché ci venga lasciata la possibilità di volare col pensiero e con il disegno, la possibilità di un respiro profondo, la gioia del progetto e del ricordo. E del rimpianto: fedele allo spirito latinoamericano, che non rifiuta mai alcuna emozione, ma tutte le abbraccia, tutte le vuole vivere. Due anni fa Oscar ha scelto Genzano per la prima mondiale del film cui è intervenuto anche McCartney. Con **Monsieur Pett** e **Shadow Cycle** Oscar ha sfiorato la nomination all'Oscar, e questa è un'ingiustizia inspiegabile. Ma se verrete i prossimi anni a Romics o a I Castelli Animati vedrete suoi altri progetti e nuovi capolavori. Tra l'altro, presto anche un fumetto, realizzato in collaborazione con l'amico ritrovato (e quasi il suo anagramma) Carlos Trillo, autore, fra i mille altri, del noto *Cybersix*.

dossier
di Andrea Renzoni
KISS ME... YAKKO!

One destined day, man meets woman. He sings a song with love.
She is impressed with his passion in her heart. In the rock'n'roll beat, they have a most passionate time...

Correvano gli Anni '80, gli anni dei paninari, dei rock-a-billy e dei punk, dei capelli cotonati e del trucco pesantissimo, dei fuseaux colorati, delle Timberland e della Best Company, ma soprattutto delle canzoni pop per eccellenza: Madonna, Pet Shop Boys, Depeche Mode, ma anche Spagna, Sabrina Salerno, Miguel Bosè e Nick Kamen. Anzi, si potrebbe dire che proprio la musica fu protagonista indiscussa di quel periodo. La musica, che conobbe una sorta di straordinaria evoluzione: nacquero diversi generi e sottogeneri, non tutti particolarmente fortunati, ed era un continuo sbocciare di talenti, anche se non tutti propriamente autentici.

In Giappone questa presenza musicale cominciò a farsi strada anche all'interno di prodotti popolari quali fumetti e cartoni animati, come al solito prontissimi a rispecchiare e ad accontentare le tendenze giovanili.

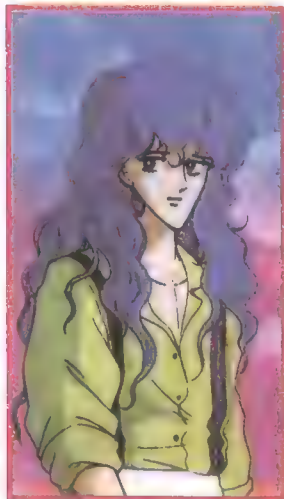
Una delle autrici più attive in tal senso fu Kaoru Tada, giovane mangaka appassionata di musica rock, che non mancava d'inserire nelle sue opere rimandi a gruppi storici come gli X-Japan, i Bafuku Slump, i Kusu Kusu o i Jojo, nomi che a noi non dicono nulla ma che ogni teen ager giapponese di quel periodo ha sentito almeno nominare.

Nata il 25 settembre 1961, e purtroppo prematuramente scomparsa nel 1999 a seguito di un brutto incidente domestico, la Tada aveva debuttato nel mondo dei manga nel 1977 con **Kiss no Daisho?!**, serializzato sulla rivista "Margaret Comics" della Shueisha, editore per il quale realizzò altre storie più o meno brevi (**Ai Shi Koi Shi no Manon!**, **Teens Bravo**, **Horeru Yo! Ko**, **Miha Paradise**, **Kawaii Ojisama**, **Kimagure Enjeru**).

Il suo fumetto più popolare all'epoca era **Ai Shite Knight**, uno shojo manga noto per l'attualità e la semplicità con cui racconta le vicende di Yaeko, ragazzina schietta e un po' ingenua che entra in contatto con l'affascinante mondo della musica moderna. Chiamata affettuosamente da tutti Yakko, la protagonista è orfana di madre; vive e lavora con suo padre al Mambo, un ristorantino tipico famoso per i suoi *okonomiyaki* (la cosiddetta 'pizza giapponese' originaria di Osaka), e frequenta la scuola serale assieme all'amica Isuzu. Proprio a scuola conosce un ragazzo un po' strano di nome Go, presuntuoso ma affascinante ribelle dagli assurdi capelli colorati di giallo e rosso, che porta tatuata sul braccio la frase 'kiss me'. A parte le amicizie scolastiche, Yakko non ha una gran vita sociale. C'è però un certo Satomi dai lunghi capelli viola, chitarrista di una rock band chiamata Beehive, che le fa una corte incessante, anche se il papà di Yakko è un tipo molto all'antica, e non vede di buon occhio il fatto che sua figlia frequenti certi giovinastri scapestrati e 'capelloni'. Un fatidico giorno di pioggia, Yakko conosce per caso un bambino di nome Hashizo che se ne va sempre a spasso con il buffo e obeso gatto Giuliano, e tra di loro nasce una tenera amicizia, anche perché il bimbo si guadagna presto le simpatie del burbero 'zio' (appellativo con cui viene chiamato il papà di Yakko), dopo aver scoperto che il piccolo non ha i genitori. Il piccolo Hashizo, infatti,

vive solo con il fratello maggiore che, guarda caso, è proprio quello stravagante ragazzo dai capelli giallorossi che va a scuola con Yakko, nonché il cantante del gruppo Beehive. Hashizo vorrebbe suo fratello felice e sposato, e vede in Yakko una possibile 'mamma', per cui come un piccolo cupido cerca in tutti i modi di far finire i due insieme. E così inizia per Yakko una nuova vita: inseritasi all'interno di dinamiche extrafamiliari fatte di giovani trasgressivi e situazioni ambigue, di capelloni, orecchini e minigonne, di triangoli sentimentali e gelosie d'ogni sorta, Yakko scoprirà finalmente il mondo adulto, anche se non senza sofferenze, e alla fine, con Go, troverà il vero amore. Amore tuttavia non poco contrastato: inizialmente dal manager stesso dei Beehive, che non vuole che la carriera di Go sia stroncata a causa di una sua stupida relazione adolescenziale, e poi da Ryutaro, un cantante punk molto carino che entrerà nella vita di Yakko sconvolgendo i suoi sentimenti, che verranno così messi duramente alla prova...

Forse proprio per il realismo della storia, la Toei Animation, la maggior casa produttrice di anime, decise di trarne una serie TV dallo stesso titolo, che, assieme a *Candy Candy* o a *Lady Oscar*, fu uno dei primi shojo manga a essere trasposto in animazione.

La vicenda raccontata nell'anime inizia in maniera pressoché identica al fumetto, a parte alcuni particolari (per esempio, Yakko non conosce Go a scuola, ma per caso in giro), per poi distaccarsene sempre più man mano che procede. Il personaggio di Ryutaro, che è presente in tutta la seconda metà del manga, nella serie compare solo in un paio di episodi. Pur mantenendo lo spirito del fumetto, l'anime, dai toni lievemente più infantili (nonostante il discreto numero di episodi), non racconta tutta la storia narrata dalla Tada, lasciando il finale aperto. Seppur di media qualità, la realizzazione tecnica non dispiace, grazie anche alla presenza dell'osannato disegnatore Shingo Araki in alcuni episodi. Ma il vero punto di forza della serie è la colonna sonora: da questo punto di vista, infatti, **Ai Shite Knight** segnò un importante passo per gli anime giapponesi: per la prima volta all'interno dei singoli episodi furono inserite per intero le canzoni interpretate dai protagonisti. Nel manga le varie band cantavano pezzi di gruppi famosi, come *Dirty Lady* dei 44 Magnum o *Stop Girl* degli Starring (gruppi in voga in quegli anni ma di cui oggi rimane un solo tenue ricordo), mentre in diverse puntate del cartone, Go e la sua band cantavano brani inediti appositamente composti, e nei negozi era davvero possibile acquistarne i dischi. La novità piacque particolarmente ai fan e alle case di produzione: dopo gli ingenti guadagni tratti dalle vendite degli album con le canzoni dei Beehive, vedranno la luce un'infinità di serie TV con protagonisti

giovani cantanti idol di ambo i sessi, una per tutte *L'incantevole Creamy*.
Date le sue potenzialità, la serie fu venduta anche in Europa: col titolo di **Rock'n'roll Kids**, nel 1984 passò dalla televisione tedesca a quella italiana. In quegli anni le trasmissioni televisive del nostro paese si stavano adeguando alla dilagante pop-mania, e conseguentemente anche i programmi per ragazzi subirono un piccolo cambiamento. Certo, di cartoni animati ce n'erano e ce n'erano stati parecchi, ma non esisteva ancora una 'manga-coscienza' e non c'era una divisione per generi: i cartoni erano considerati tutti indifferentemente per bambini.
Trasmesso nella fascia oraria serale delle 20:00, in diretta concorrenza con l'allora sacro e intoccabile TG1, **Kiss me Licia** riscosse un enorme successo di pubblico, con un'audience di quattro milioni di telespettatori a sera: un trionfo totalmente inaspettato addirittura per i responsabili stessi del programma. Ma quali le chiavi di tanto successo?
Innanzitutto la quotidianità della storia raccontata. Si trattava, infatti, di uno dei primi shojo manga moderni, ambientato, cioè, 'qui' e 'adesso'. "La forza di questa serie è stata sicuramente il fatto che per la prima volta si è trattato un tema d'amore con personaggi credibili", afferma Alessandra Valeri Manera in un'intervista apparsa sul **Sailor Moon** 11, Edizioni Star Comics. In pratica, la storia riuscì a conquistarsi una fetta di pubblico che mai, prima di allora, un cartone animato era riuscito a raggiungere: gli adolescenti. Inoltre, il fatto che alla protagonista fosse stato attribuito in fase di doppiaggio un nome completamente italiano, rese il tutto molto più accessibile. Continua A.V.M.: "Era un nuovo genere. Per la prima volta si doveva trovare il coraggio di mettere in onda un cartone animato come quello nelle fasce più importanti. Il fatto che avesse un background giapponese così accentuato lasciava perplesse molte persone. Personalmente ero convinta che la sceneggiatura fosse tanto avvincente da far passare in secondo piano l'ambientazione nipponica".
E così fu, infatti, anche perché di background giapponese ne rimase ben poco: oltre a omettere i riferimenti espliciti al Paese del Sol Levante, i nomi di alcuni personaggi vennero cambiati (Yakko-Licia, Go-Mirko, Hashizo-Andrea, Isuzu-Manuela, Mariko-Marika, solo per dirne alcuni; Satomi e Giuliano rimasero invece come in originale), furono effettuate piccole modifiche (nella versione giapponese il gatto Giuliano non parla!) e alcune scene furono tagliate poiché ritenute 'troppo azzardate' e non idonee all'audience del nostro paese, fra cui la scena in cui Yakko e Go dormono insieme, oppure quella in cui il cantante dei Kiss Relish, Shura, tenta di sedurre Go davanti agli sguardi attoniti di tutti. Questo cartone inaugurò in tal modo il *modus operandi* che le allora reti Fininvest portarono avanti per anni, con alcuni picchi negli anni scorsi, fino al più recente attenuamento dei giorni nostri.
E' d'uopo precisare a questo punto una cosa: tra gli appassionati, soprattutto nella rete, circola voce che in ogni episodio originale fossero presenti sequenze omesse nella versione italiana poiché contenevano una sorta di lezione di educazione sessuale. Tale voce tuttavia non trova alcuna conferma: probabilmente si tratta solo di quelle parti tagliate di cui si è parlato poc'anzi.
In secondo luogo, e cosa ben più rilevante, le canzoni cantate dai protagonisti, peraltro tradotte e cantate in italiano da Vincenzo Draghi, ottennero la medesima fortuna avuta in Giappone, con tutto il ritorno economico di routine: fu la prima e (purtroppo) l'ultima volta che in Italia si poté acquistare un disco contenente le canzoni cantate dai personaggi di una serie televisiva a cartoni. Ma gli azzardi non finiscono qui...
Dopo le repliche, l'insistenza dei fan che volevano un seguito per la storia d'amore tra Licia e Mirko convinse A. V. M. e il suo staff - vista l'inesistenza di una seconda serie - a trovare un sistema trasversale per continuare le avventure di Licia & company. Data l'impossibiltà economica di produrre un seguito in animazione, si optò per una soluzione che restò l'unico esperimento del genere in tutta Europa: un telefilm dal vivo.

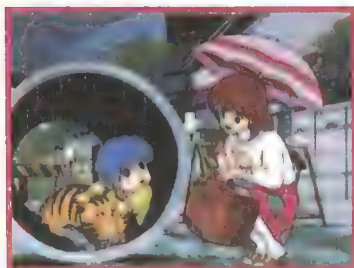
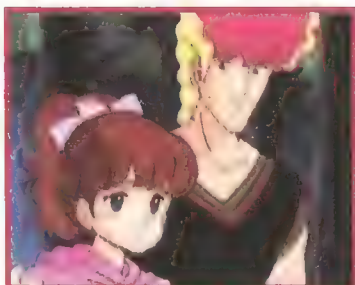
• Insomma, che significa Ai shite 'Naito'?

Sulla traduzione del titolo **Ai shite 'Naito'** non c'è mai stata particolare chiarezza. La frase contiene un gioco di parole: infatti, se *Ai Shite* significa 'ama(mi)' vocativo, *Ai shite nai* significa 'io non amo'; *naito*, poi, potrebbe essere trdotto sia come 'notte' (dall'inglese *night*), sia 'cavaliere' (dall'inglese *knight*). La traduzione, in cui necessariamente il sottile gioco di parole non traspare, potrebbe essere sia 'Amami di notte', sia 'Amami, cavaliere'; nella pubblicazione italiana che apparirà da luglio su **Starlight**, sarà adottato il secondo significato, il più corretto dato che ultimamente ha trovato riscontro sulla copertina della ristampa giapponese, in cui appare scritto nientemeno che in caratteri occidentali. Pertanto, l'edizione italiana a fumetti di **Kiss me Licia** sarà **Love me Knight**, in modo da mantenere inalterato il significato originale, 'virando' il titolo completamente all'inglese.
Per concludere, il titolo d'esportazione **Rock'n'roll Kids** fu deciso dalla TV tedesca, mentre in Francia e in Spagna, paesi che la rimportarono dall'Italia, la serie fu intitolata rispettivamente **Embrasse moi Lucille** e **Bésame Licia**, e come base musicale della sigla venne lasciata quella della nostrana Cristina.

• Ai shite Knight Credits

Titolo originale: *Ai shite Knight*
Produzione: TOEI Animation
Anno di produzione: 1983-1984
Numero di episodi: 42
Regia: Osamu Kasai
Tratto dal manga di Kaoru Tada
Sceneggiatura: Mitsuru Majima, Sukehiro Tomita, Tetsuo Tamura
Musiche: Nozumu Aoki
Character design: Yoshifusa Yamaguchi
Fondali: Motoyuki Tanaka
Titolo per l'esportazione: *Rock'n roll kids*
Doppiatrice di Yakko: Mitsuko Horie

• Il cast del telefilm

Licia: Cristina D'Avena
Mirko: Pasquale Finnicella
Andrea: Luca Lecchi
Marrabbio: Salvatore Landolina
Satomi: Sebastian Harrison
Marika: Emanuela Pacotto
Steave: Marco Bellavia
Matt: Manuel De Peppe
Elisa: Francesca Cassola

"Noi volevamo continuare", prosegue A. V. M., "Oltretutto, la storia non aveva una conclusione nel cartone animato: Mirko partiva per gli Stati Uniti, mentre Licia rimaneva ad aspettarlo. Purtroppo non trovammo un modo per poterlo produrre ancora in animazione, così non restò che l'alternativa del telefilm: la storia si adattava a una continuazione del genere".
E fu così che, la sera del 3 ottobre 1986, su Italia 1 andò in onda **Love me Licia**, una delle produzioni più kitsch della storia della TV italiana. Gli ambienti, i costumi e i vari accessori furono ricostruiti da Gianluigi Mangano, mentre le nuove musiche furono affidate al maestro Martelli e poi a Ninni Carucci. Per il ruolo della protagonista fu scelta un'interprete d'eccezione, l'allora ventiduenne Cristina D'Avena, affiancata dal campione d'arti marziali napoletano Pasquale Finnicella nel ruolo di Mirko. A questo primo telefilm ne seguirono altri tre (**Licia dolce**

Licia, **Teneramente Licia**, **Balliamo e cantiamo con Licia**), che prolungarono l'epopea fino al 1989, e che stravolsero sempre di più le atmosfere dell'anime: "Il tempo passa anche per i personaggi di un telefilm" dice sempre A. V. M. "Crescevano, c'erano nuove esigenze. Rispetto alla serie, però, non parlerei di cambiamento, ma di sviluppo". Comunque sia, al contrario di quanti molti pensano, queste produzioni televisive ebbero un certo successo, anche per la presenza di sempre nuove canzoni (in seguito Licia/Cristina si unisce come cantante al gruppo dei Beehive) e di altrettanti album musicali, alcuni dei quali vinsero addirittura un paio di dischi di platino, oggi introvabili.
Come ricorderà Cip Barcellini, allora direttore artistico della Merak Film: "Abbiamo debuttato con **Love me Licia** in piccoli teatri improvvisati, e siamo arrivati con la quarta serie nei nostri teatri della Merak, dove eravamo molto più attrezzati. Quando Cristina faceva dei concerti non veniva più vista come Licia. Era cresciuta, e forse meno credibile in quel ruolo. Era cresciuta fisicamente e professionalmente. Ecco perché nacque la serie di *Arriva Cristina*".
Ma questa, per fortuna, è un'altra storia...
Nel complesso, si può tranquillamente asserire che tante furono le operazioni di merchandising legate a **Kiss me Licia**: libriccini, quaderni, album di figurine, e perfino "Il Corriere dei Piccoli", famosa rivista per ragazzi che prima di chiunque altro pubblicò materiale cartaceo made in Japan, e scomparsa dalle nostre edicole molto

tempo fa, vantava tra le sue pagine l'anime comics di **Licia**, ovviamente di fattura casereccia e di pessima qualità. Un fenomeno, insomma, che non si ripeterà fino a tempi più recenti con l'arrivo di **Sailor Moon**.
E oggi che il revival della musica Anni '80 è così in voga, finalmente questa piccola pop-opera torna nel nostro paese in formato cartaceo, augurandoci che presto sugli scaffali delle librerie specializzate tornino disponibili anche le videocassette (o magari i DVD) di **Kiss me Licia**.

L'ultimo bacio

I fumetti di Kaoru Tada raccontano storie comuni di comuni persone. Lo stile di disegno è sicuramente insolito, anche se con il passare degli anni si è parzialmente omologato agli standard dello *shojo*, ma sono l'ironia e la capacità di sdrammatizzare tipiche della Tada a rendere i suoi fumetti particolarmente avvincenti, nonché la sua passione per i gruppi rock indipendenti che, in un modo o in un altro, sono sempre citati tra le pagine dei suoi manga.
Oltre ad **Ai Shite Knight** (pubblicato in sette volumi tra il 1981 e il 1983, e successivamente ristampato in tomi più grossi, prima in cinque e poi tre

• Kiss me Licia Credits

Edizione italiana:
Merak film – Milano
Direzione del doppiaggio:
Cip Barcellini
Licia: Donatella Fanfani
Mirko (parlato): Ivo De Palma
Mirko (canto): Vincenzo Draghi
Andrea: Paolo Torrisi
Marrabbio: Pietro Ubaldi
Giuliano: Pietro Ubaldi
Manuela: Alessandra Karpoff
Satomi: Gabriele Calindri
Tony: Federico Danti
Shiller: Gianfranco Gamba

Titoli degli episodi italiani
1 - Andrea e Giuliano
2 - Le disavventure di Giuliano
3 - E' presto per i baci
4 - Al concerto dei Beehive
5 - Furto ai grandi magazzini
6 - Un tenero amore
7 - Una storia d'amore per Licia
8 - Il sogno di Andrea
9 - Non era un bacio
10 - Un regalo di compleanno
11 - Addio Mirko!
12 - Un amore rompicapo
13 - Il gruppo entra in crisi
14 - La notte degli addii
15 - Chi ha rapito Andrea?
16 - Alla ricerca di Licia
17 - Giuliano eroe per un giorno
18 - Primi litigi
19 - Il compleanno di Andrea
20 - Andrea si ammala
21 - Il grande giorno
22 - Alba sul mare
23 - Un bacio nel bosco
24 - Due nella tempesta
25 - La festa dell'estate
26 - Concorso rock in riva al lago
27 - La fuga di Satomi
28 - Il primo bacio di Licia
29 - Il compleanno di Licia
30 - Dichiarazione d'amore
31 - Amore non corrisposto
32 - Un matrimonio
33 - Un cuore solitario
34 - Preludio di un addio
35 - Il tradimento di Licia
36 - La fiamma dell'amore
37 - Il sogno si avvera
38 - Una decisione importante
39 - Il progetto di Elisa e Andrea
40 - Insieme sotto la neve
41 - Il concerto degli innamorati
42 - Matrimonio in vista

libri), la Tada realizzò altre storie che furono pubblicate sempre dalla casa editrice Shueisha. Uscito in un unico volume nel 1990, **Miha Paradise** (*Il paradiso dei fanatici*) ricorda in più punti la storia di Yakko, anche se il disegno non regge il confronto. Narumi Ezaki è la tipica adolescente anni '90 appassionata di *idol* e votata ai continui mutamenti della moda. Un bel giorno, camminando per strada, incontra un suo compagno di classe, Mari, vestito in maniera stravagante, e decide di seguirlo: si ritroverà così nel bel mezzo di un concerto rock. Qui conosce Ichiro, il leader del gruppo 7th Gate, il preferito di Mari, e Kyosuke, il cantante principale di un'altra band chiamata Misfit. Narumi si sente immediatamente affascinata da quei personaggi, da quel ritmo selvaggio, da quegli abiti eccentrici e da quell'ambiente trasgressivo, e decide che da quel momento in poi si dedicherà solo ed esclusivamente al rock.
Da segnalare per la sua originalità è la saga di Debora, iniziata con **Kimi no Namae wa Debora** (*Il tuo nome è Debora*) e ultimata nel 1998 con **Debora ga Rival** (*Debora è la rivale*). La vicenda parla di un ragazzo omosessuale che si veste da donna e che si fa chiamare, per l'appunto, Debora, e della sua compagna di scuola Asayo che, nonostante l'evidente impedimento, s'innamora di lui.
Ma l'altro grande fumetto di successo della Tada, famoso anche in America, è di certo **Itazura na Kiss** (*Un bacio per scherzo*), iniziato nel 1991 e rimasto incompiuto al ventitreesimo volume. La protagonista di questa storia ha diverse cose in comune con Yakko. Orfana di madre, Kotoko Aihara vive con il papà proprietario di un sushi-shop in una casa sbilenca e malridotta, e frequenta il terzo anno all'istituto S. Tonan. Sin dall'inizio della scuola, Kotoko è innamorata del suo coetaneo Naoki Irie, un tipo in gamba che ha sempre voti alti e che è assai popolare fra le studentesse. Naoki è il capoclasse della sezione A (famosa per essere una classe di figli di papà) e Kotoko, prevenuta nei suoi confronti, non gli ha mai rivelato i suoi sentimenti. Ma il giorno del suo diciottesimo compleanno prende il coraggio a due mani e consegna a Naoki una lettera d'amore, che il ragazzo rifiuta, dicendo in tono sprezzante che non gli piacciono le ragazzine stupide. Kotoko, infatti, frequenta la sezione F, una classe sgangherata che ha il rendimento peggiore di tutto l'istituto. Ma questo è solo l'inizio delle sfortune di Kotoko: la sua casetta crolla, e lei e suo padre si trovano costretti a passare qualche notte nel loro negozietto. Presto però trovano una sistemazione: si trasferiscono nell'appartamentino di un vecchio compagno di scuola del signor Aihara che, con graditissima sorpresa di Kotoko, è proprio il papà di Naoki, l'amore della sua vita... Come si suol dire, non tutto il male vien per nuocere! Nonostante vivano sotto lo stesso tetto, Naoki ha sempre un atteggiamento snob e di superiorità verso la povera Kotoko, trattata con ostilità anche dal fratello minore di lui, Yuki, che è stato costretto a condividere la camera con lei. Tuttavia, poco a poco Naoki e Kotoko cominceranno ad avvicinarsi: lui è molto bravo a scuola, e la ragazza cerca in tutti i modi di riuscire negli studi per potergli piacere, finché entrambi si renderanno conto che anche lei, con la sua spontaneità e il suo coraggio, ha qualcosa da insegnare al sempre freddo e distaccato Naoki.
Sarà solo una coincidenza, ma è veramente incredibile come il destino dell'autrice sembra essere legato al mondo della televisione: questo manga ha infatti ispirato nel 1996 un telefilm. Per i ruoli principali sono stati scelti due giovani attori, Aiko Sato e Takashi Kashiwabara, ma è da segnalare la presenza del veterano Takashi Naito nel ruolo del padre della protagonista.
La prematura scomparsa di questa interessante autrice lascia sicuramente un vuoto difficilmente colmabile nel mondo del fumetto giapponese, e non solo in quello dello *shojo manga*: un pubblico così vasto lo riesce a ottenere solo chi è capace di rivolgersi a lettori di entrambi i sessi, e spesso di età diverse.

Kazuhiko Tsuzuki

ANGEL DOLL

Capitolo terzo - Portfolio

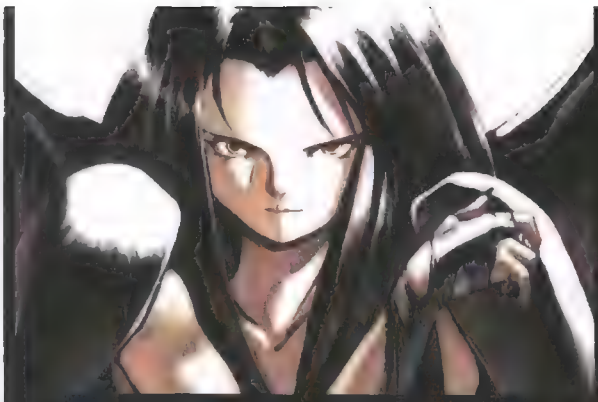
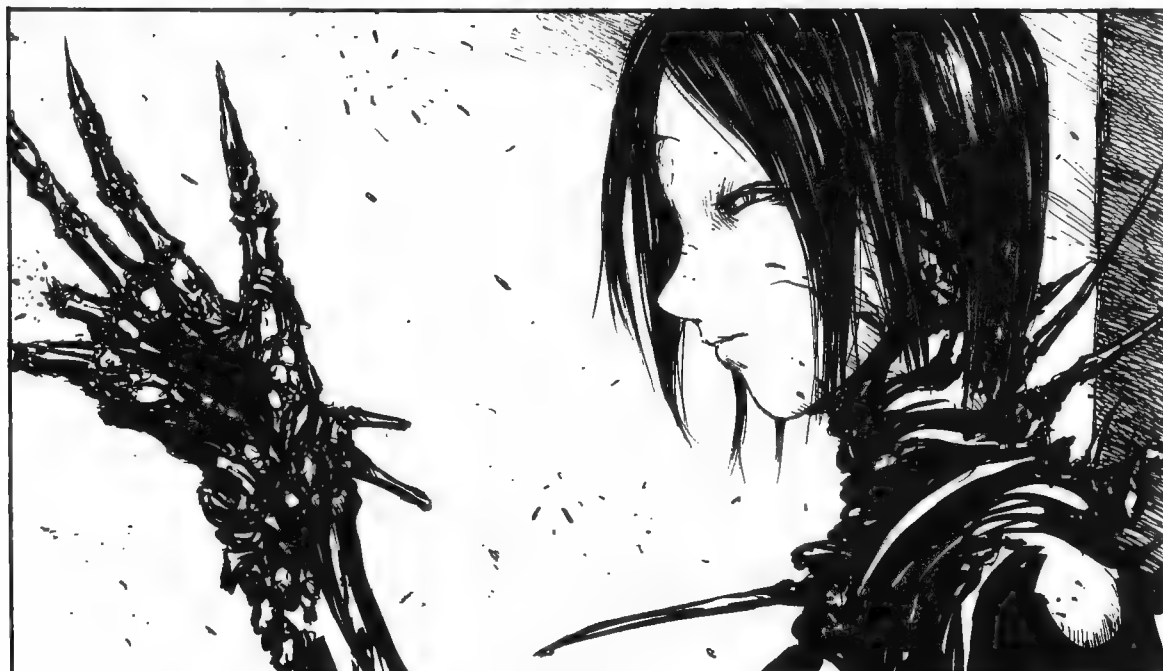
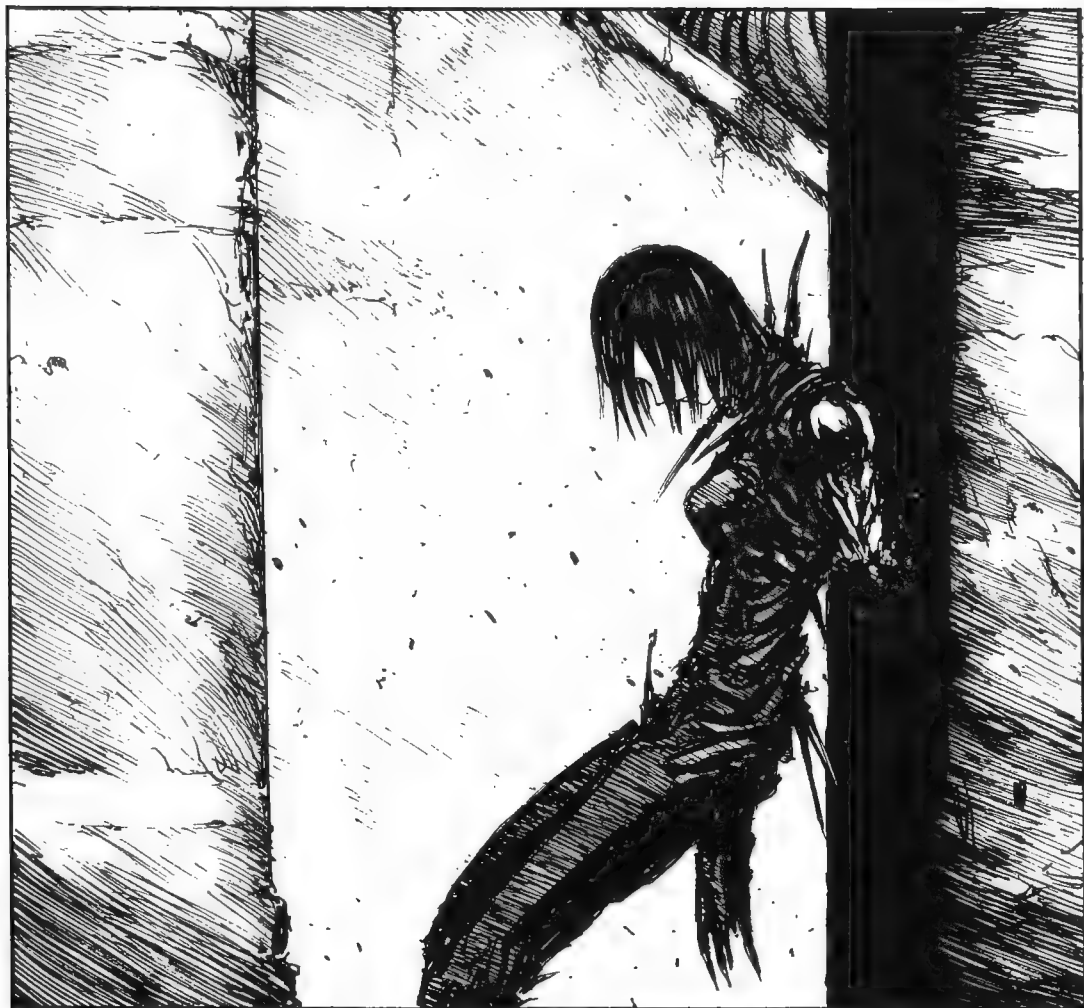
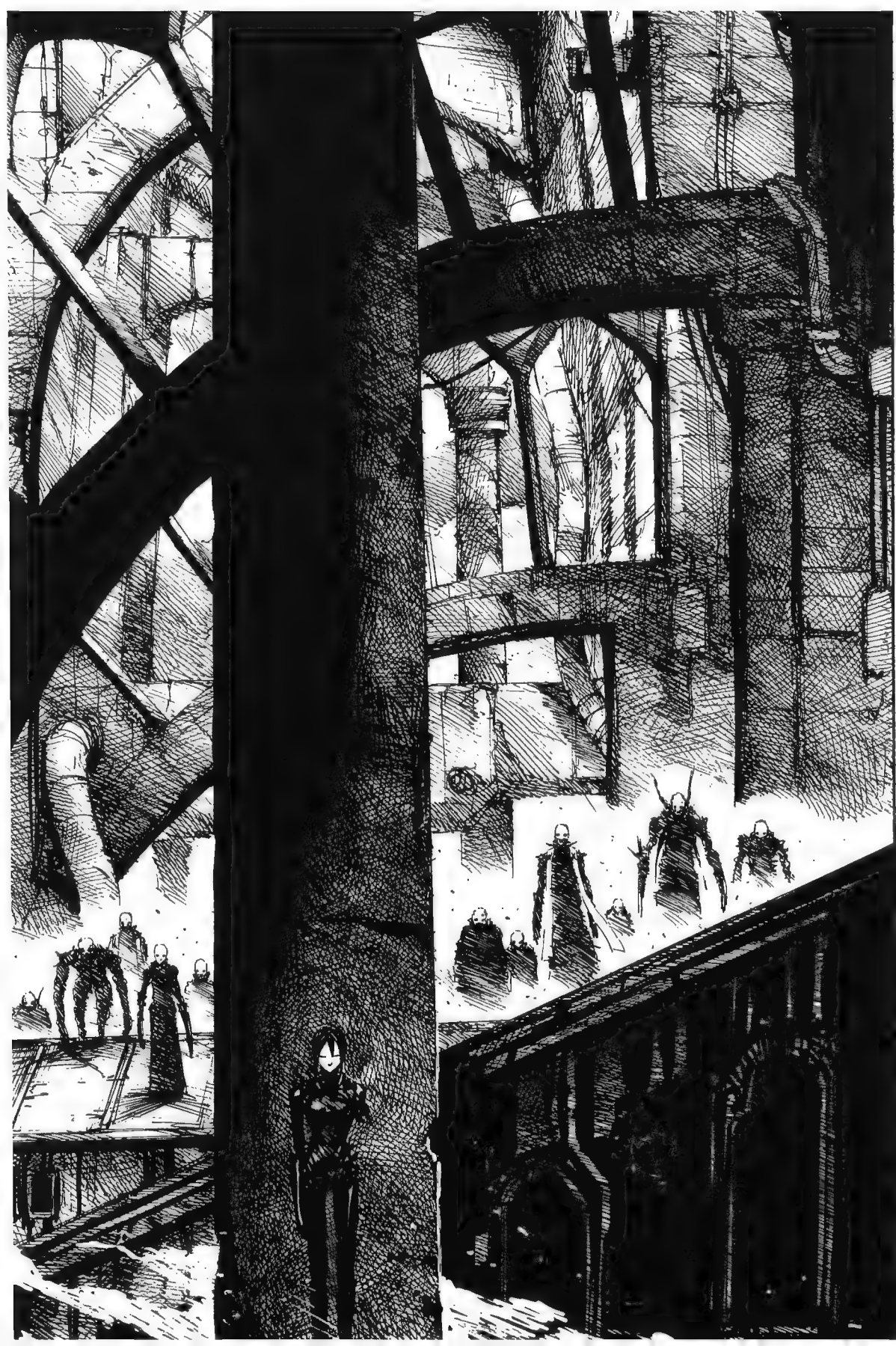
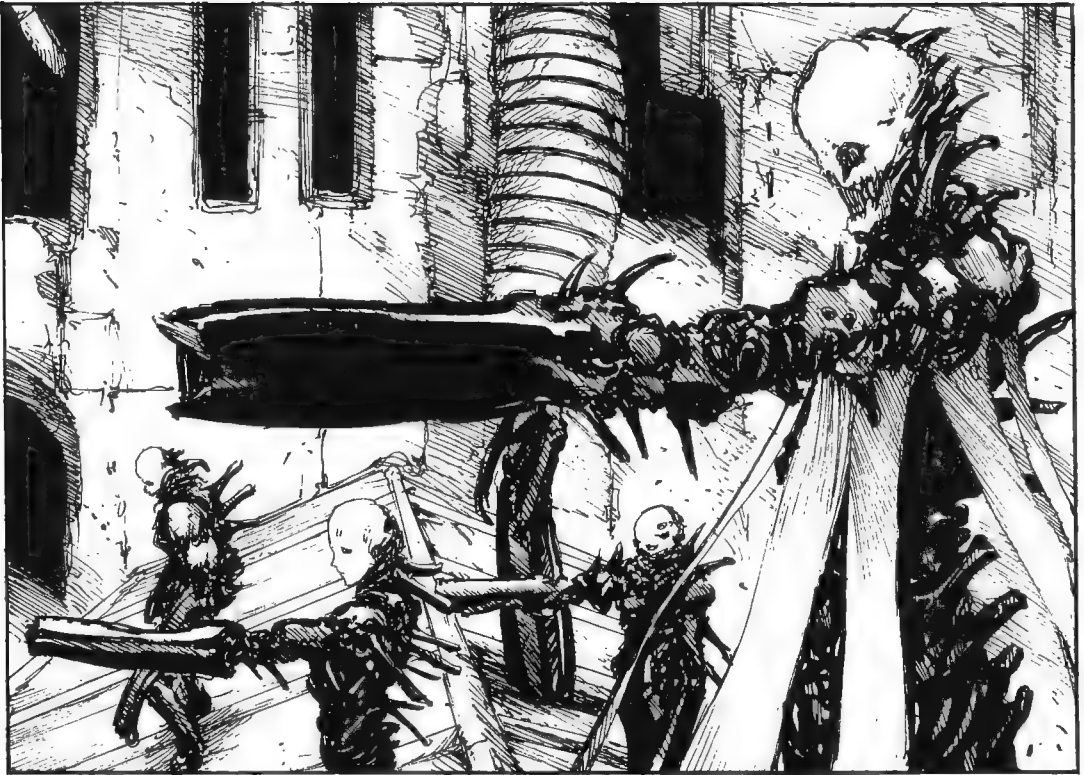
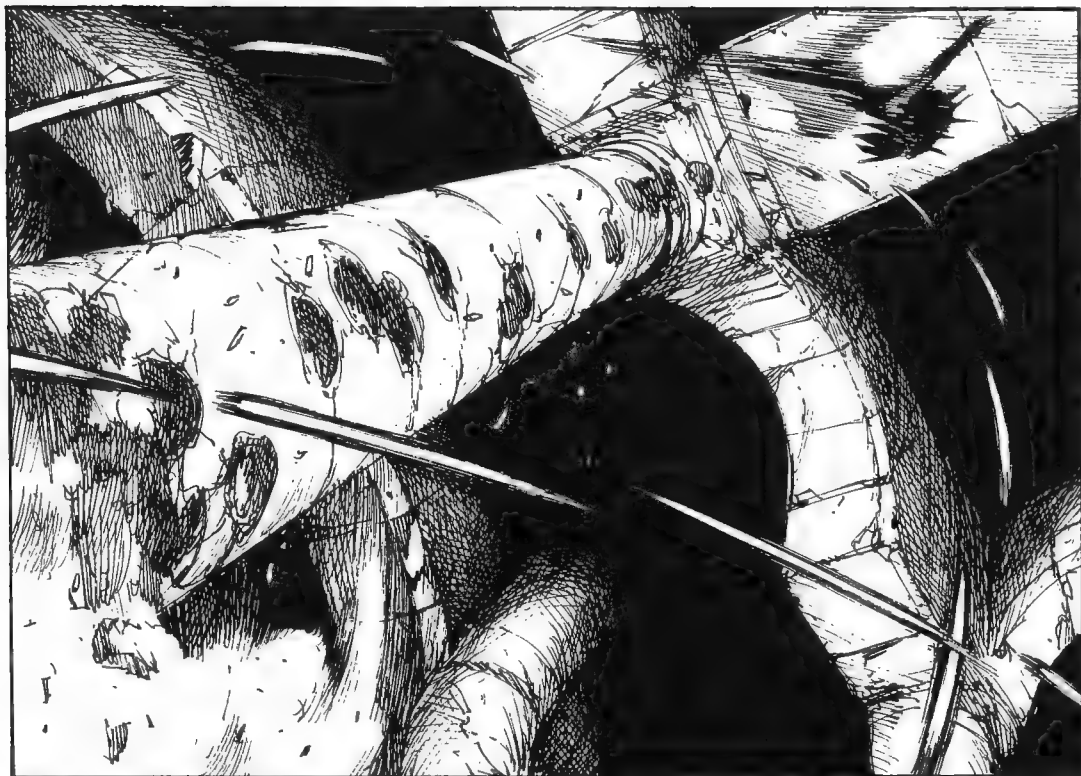
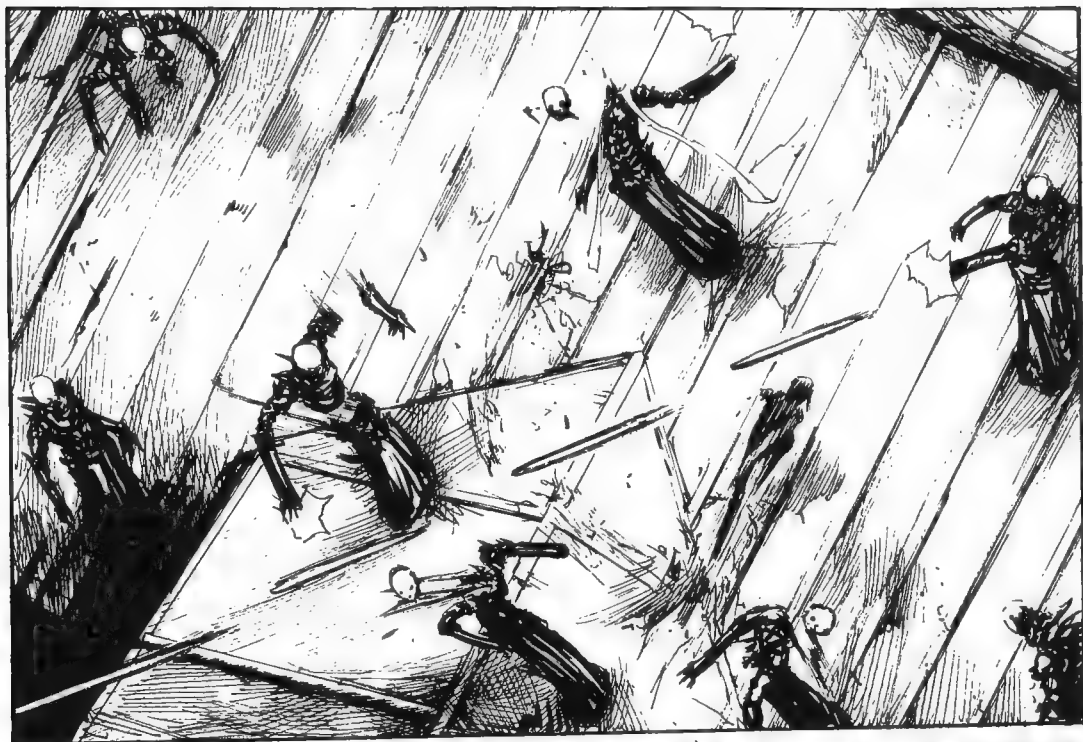
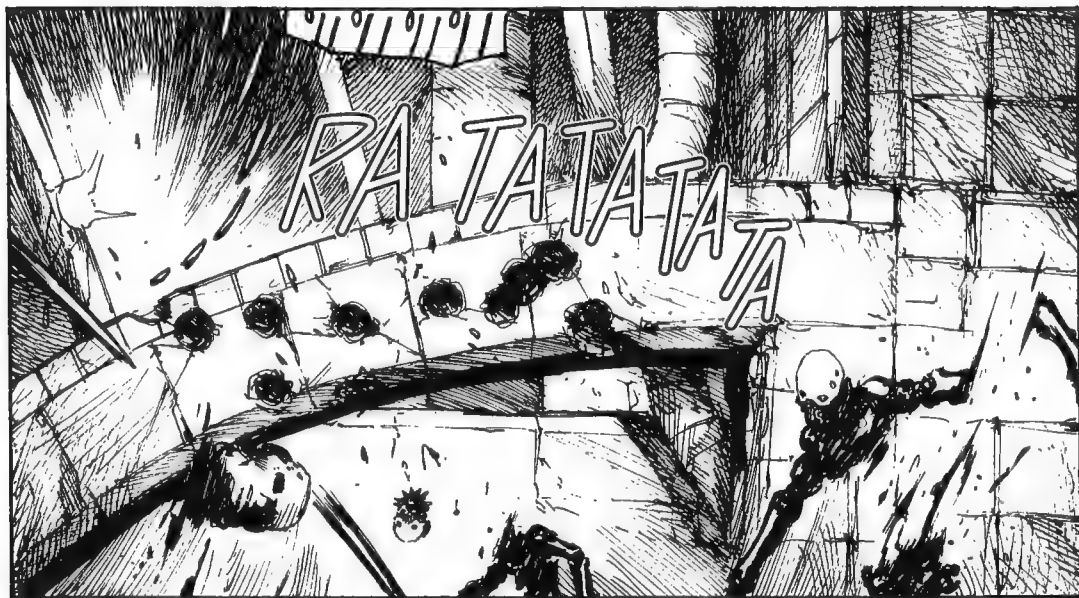
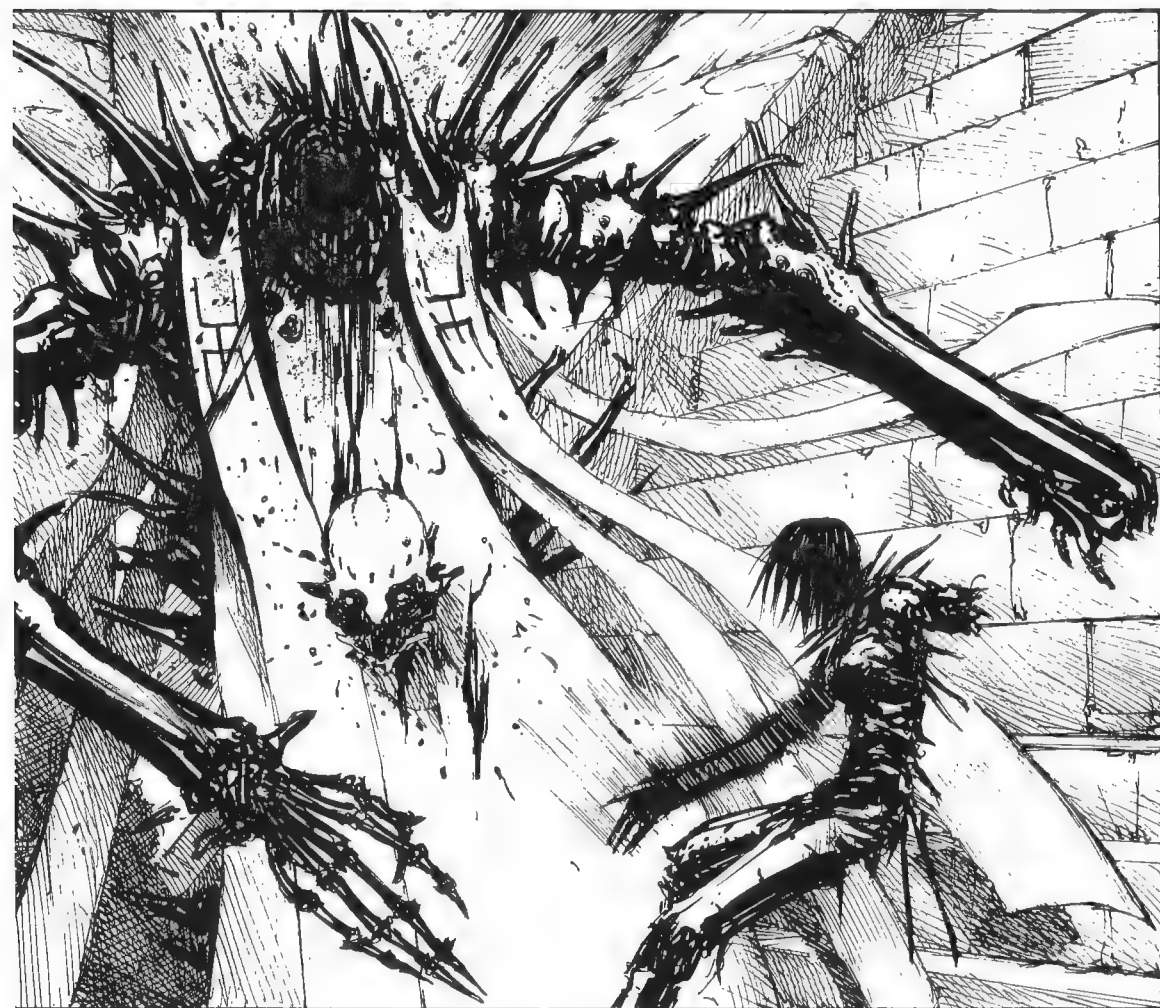
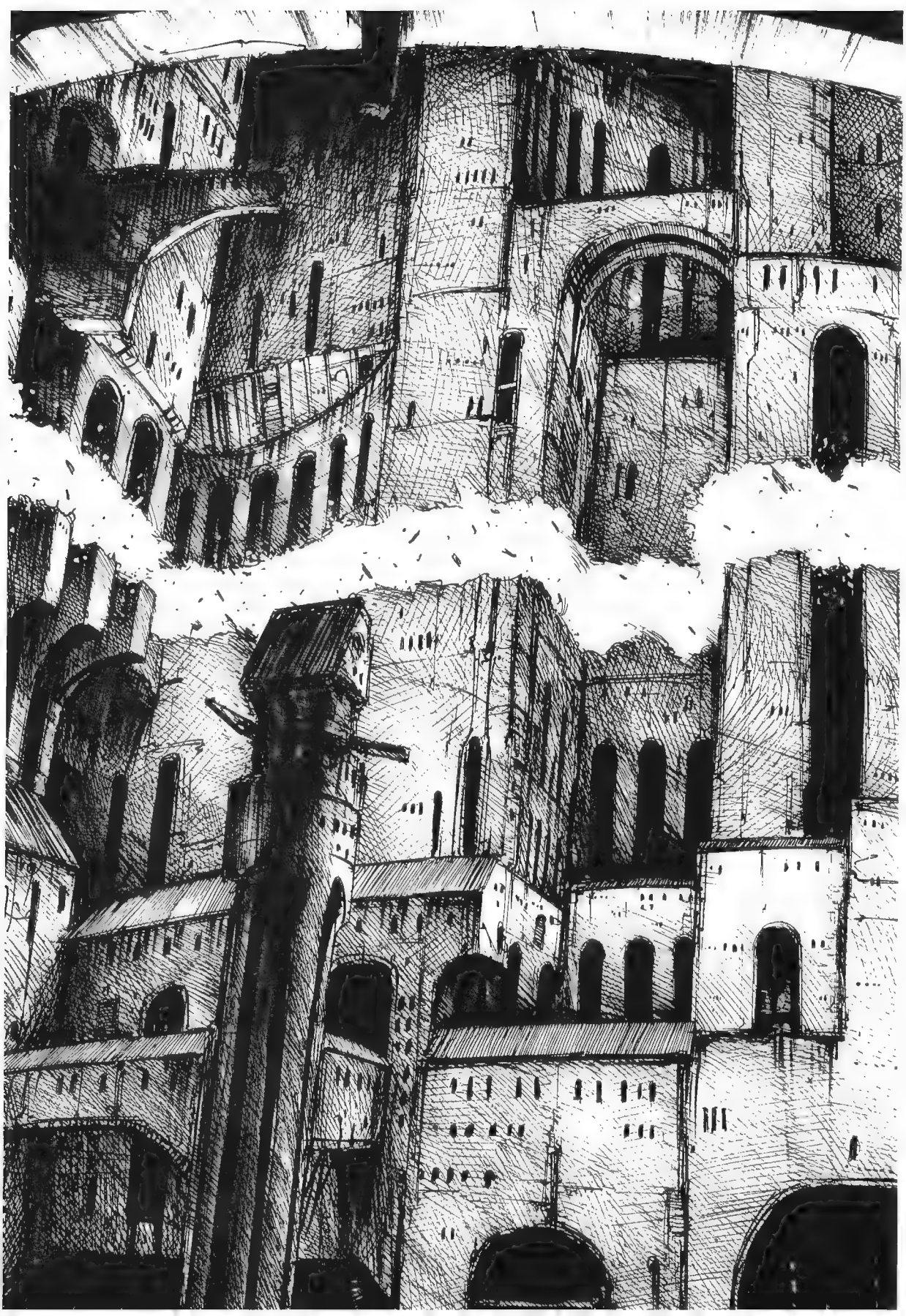
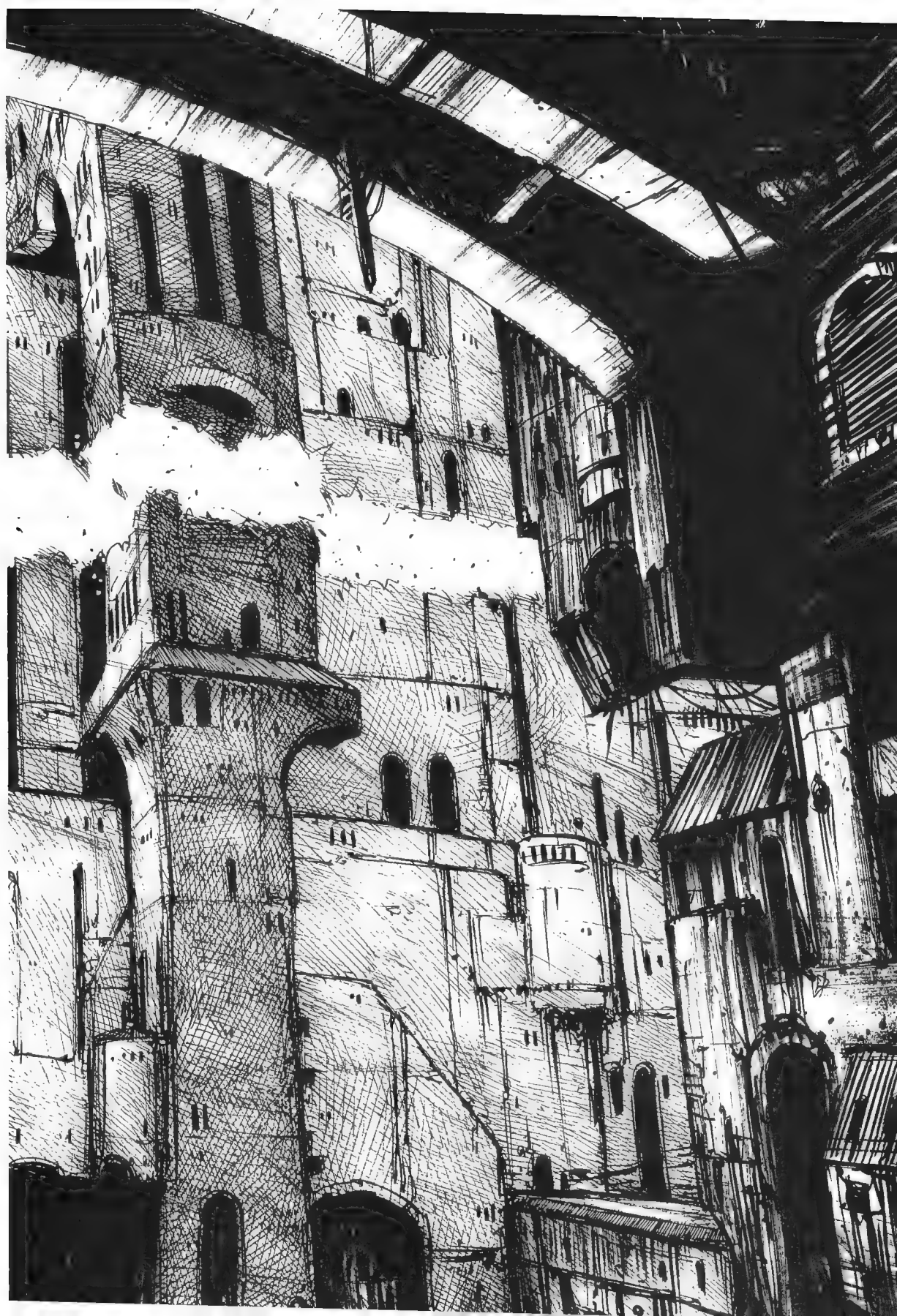
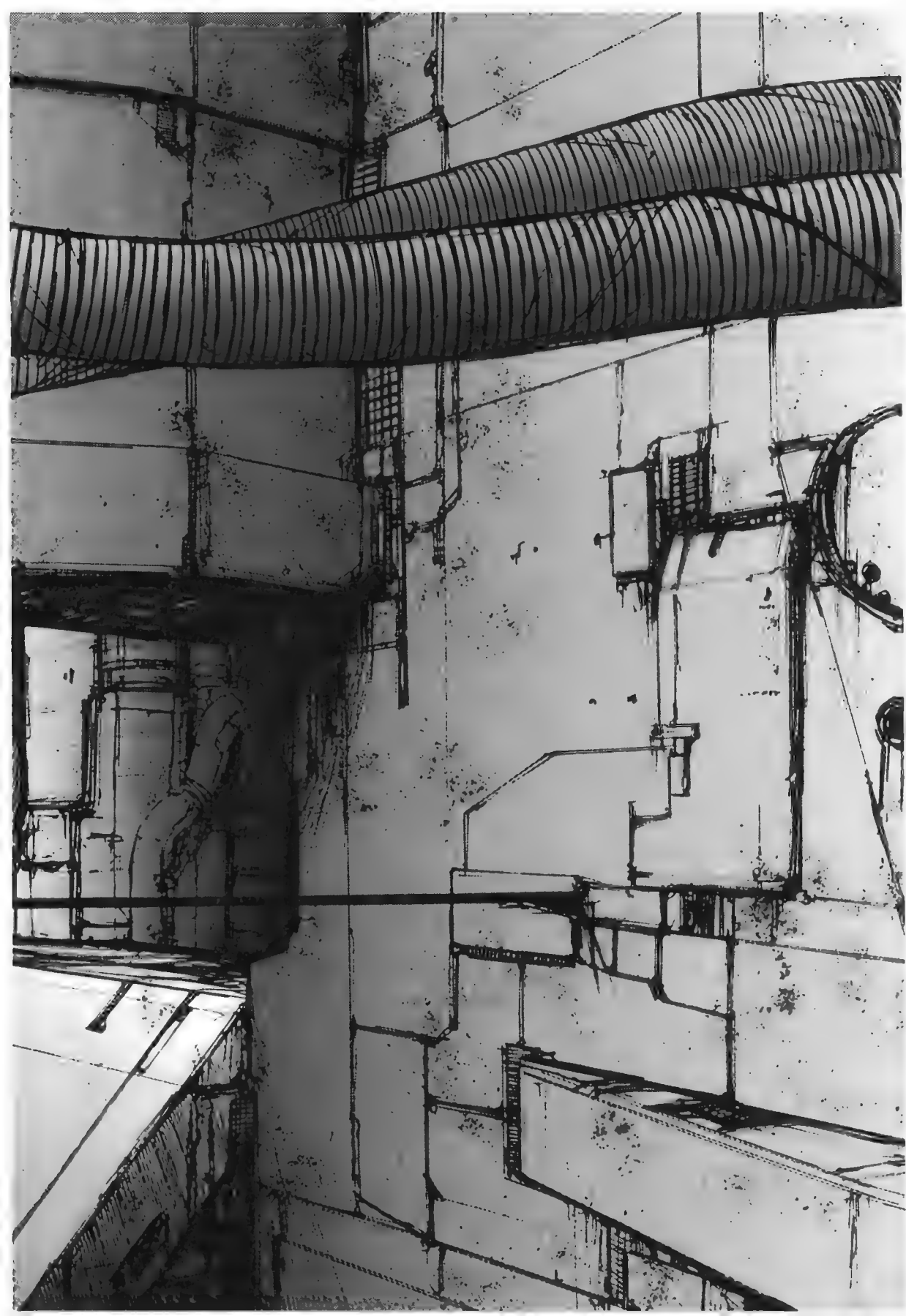
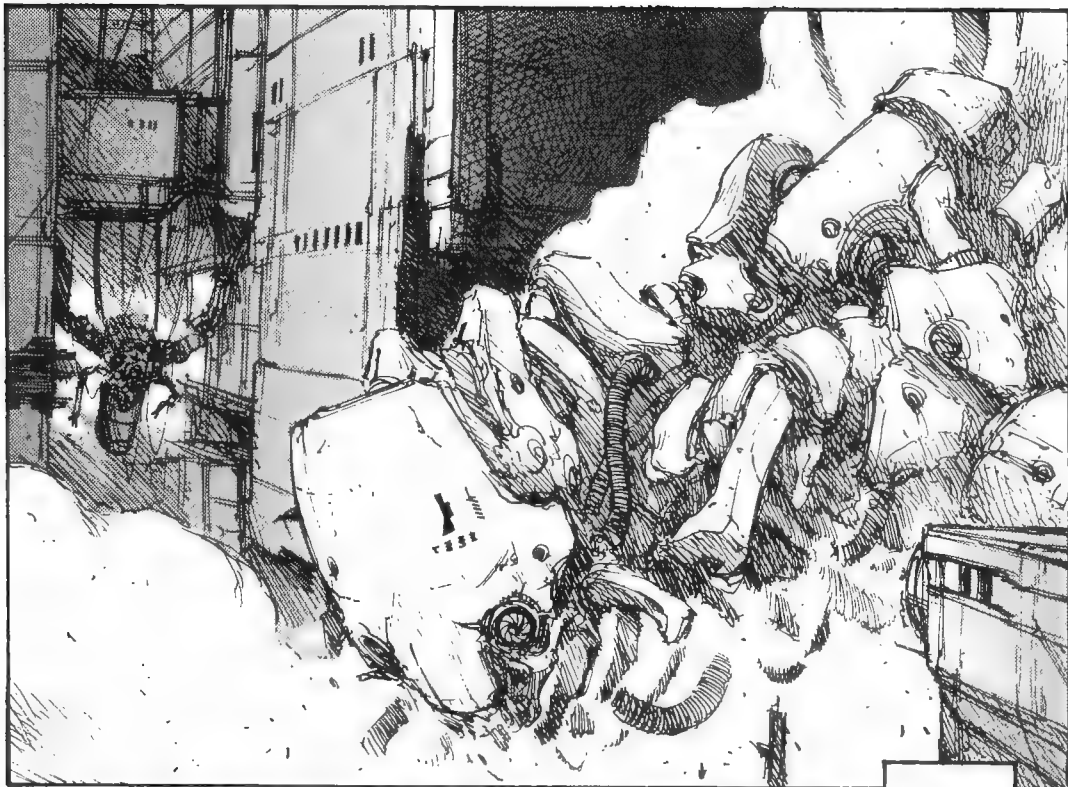
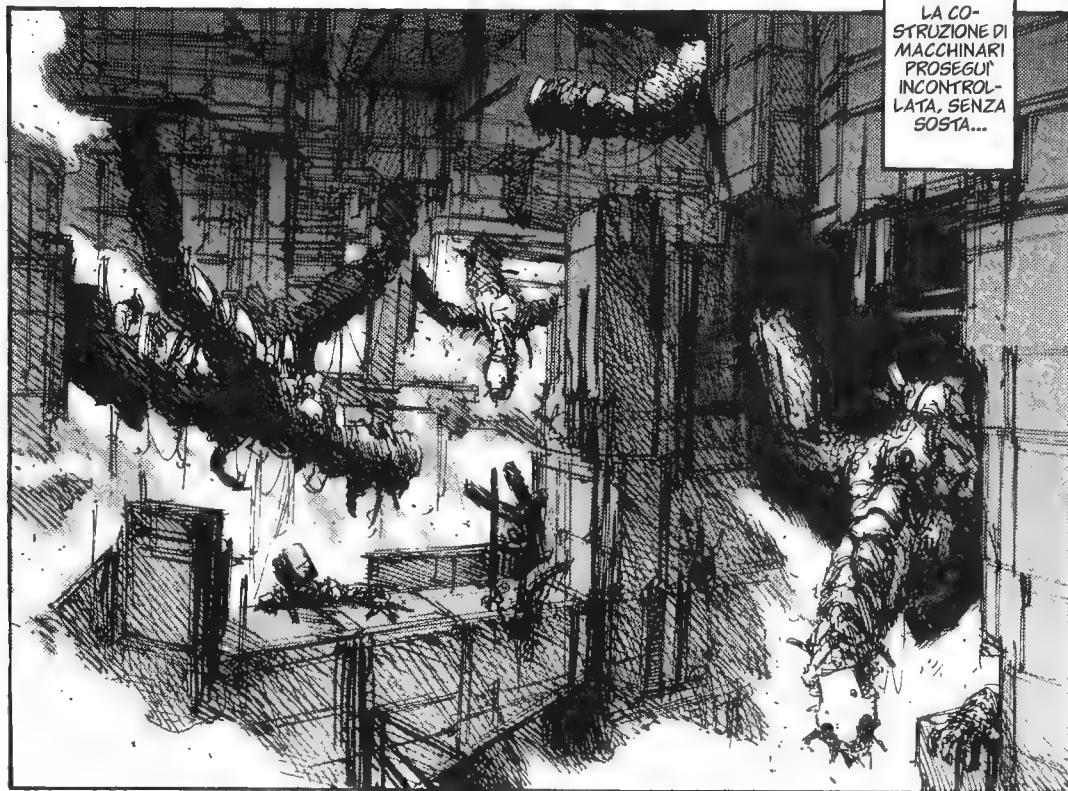
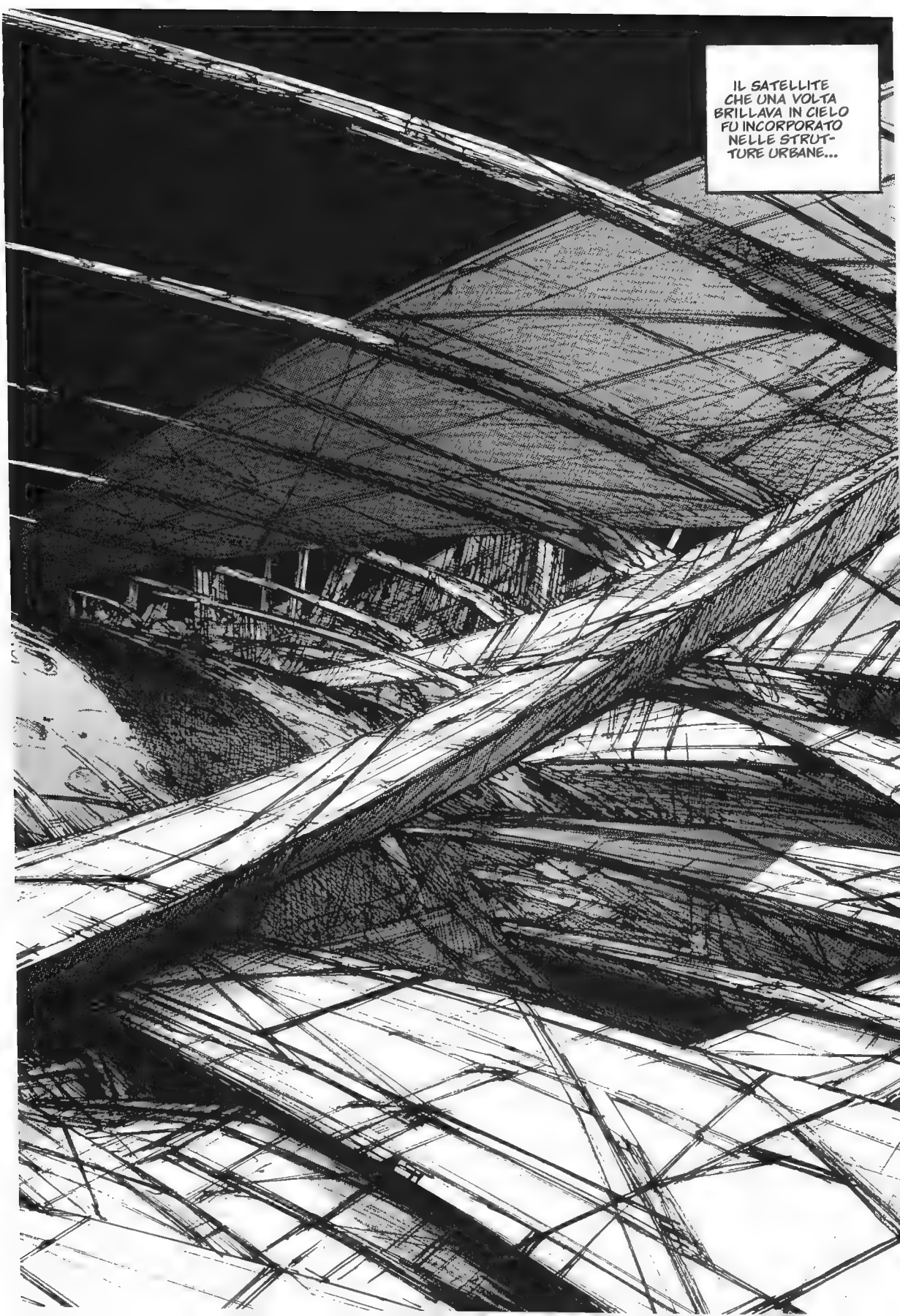
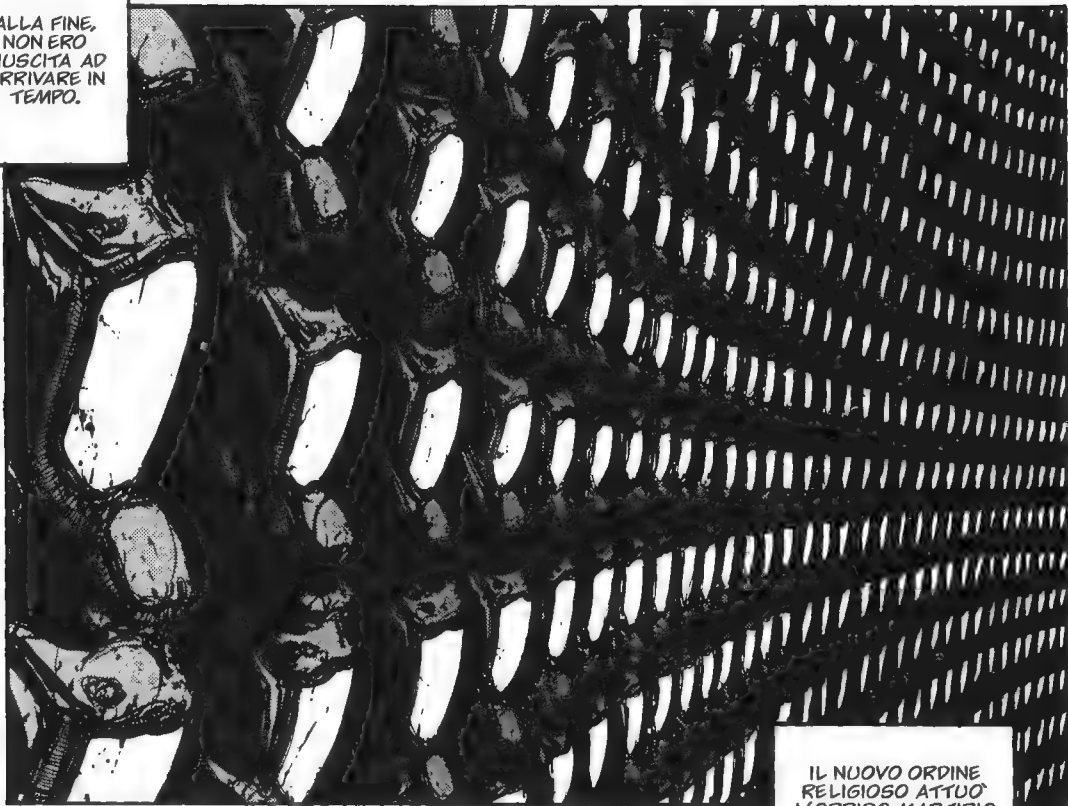
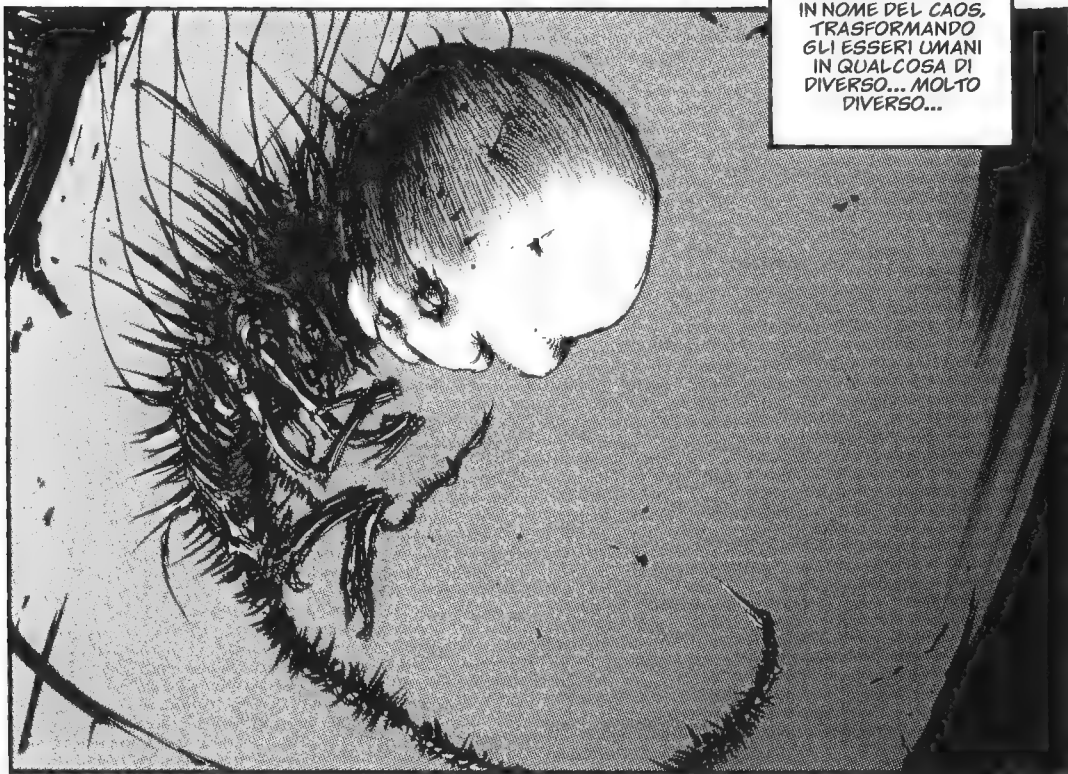
ANGEL DOLL (3 di 3) - FINE

RA-TA
TATATA

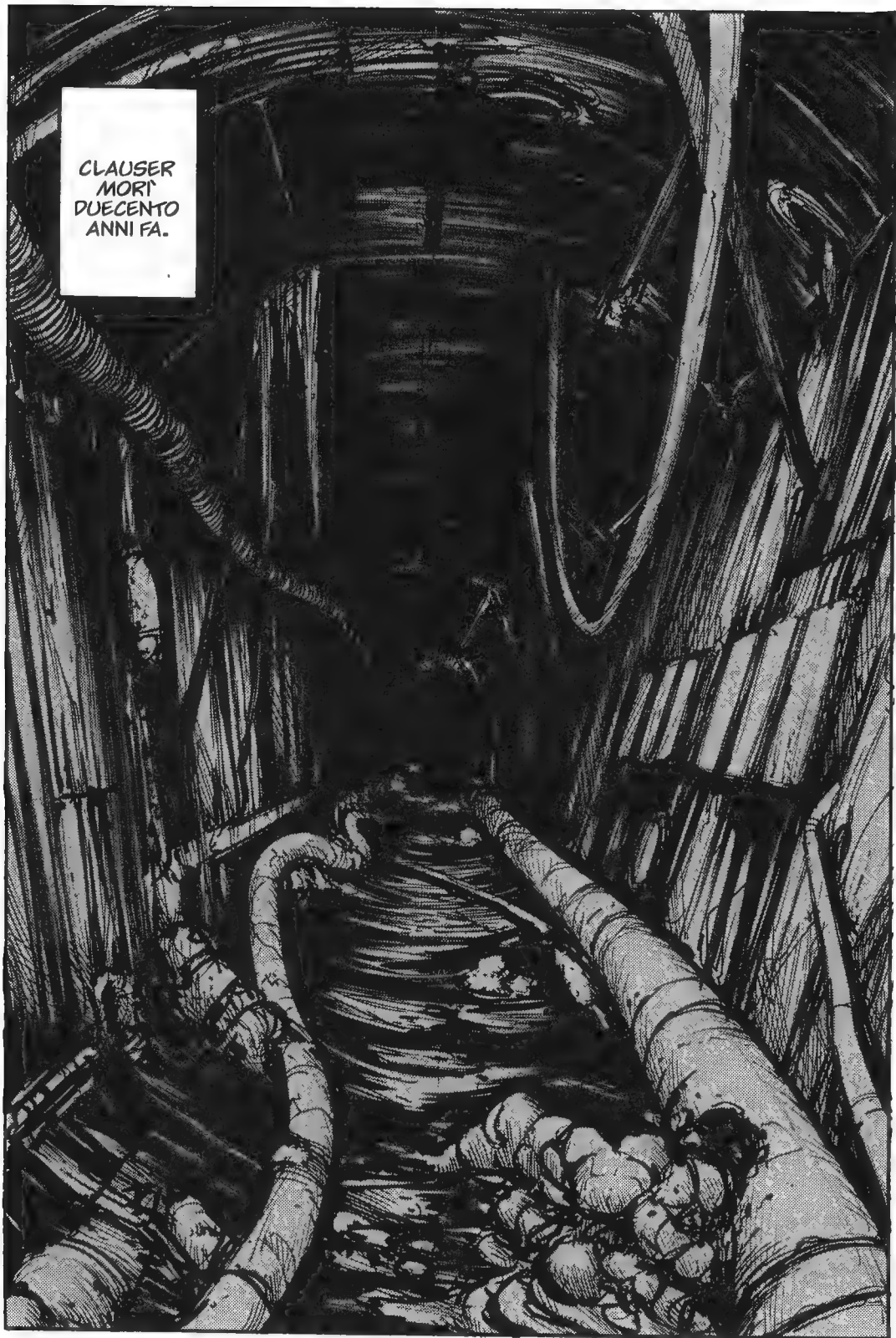
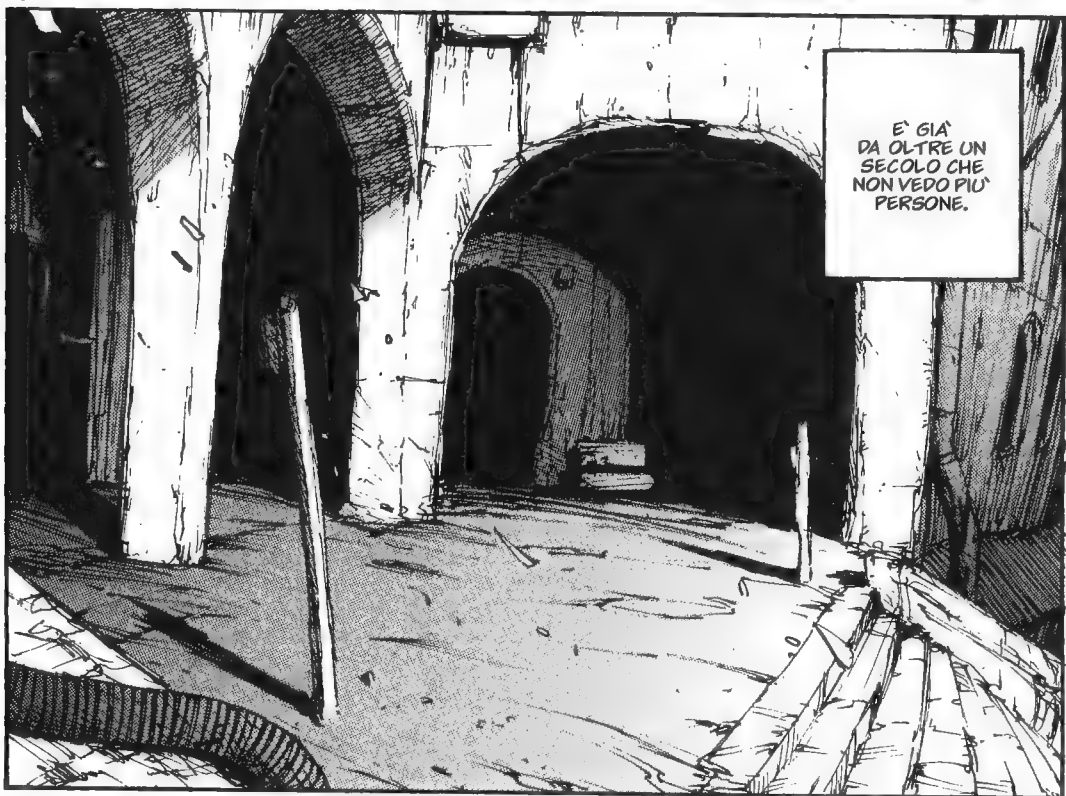
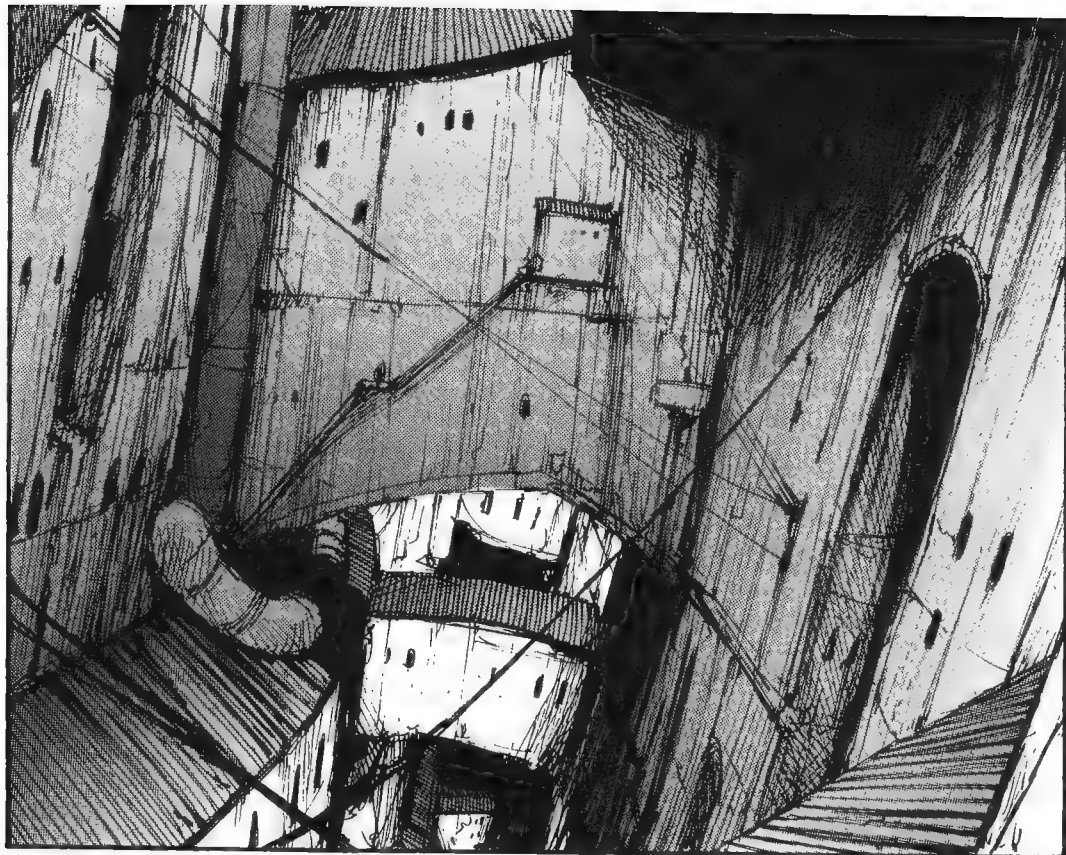
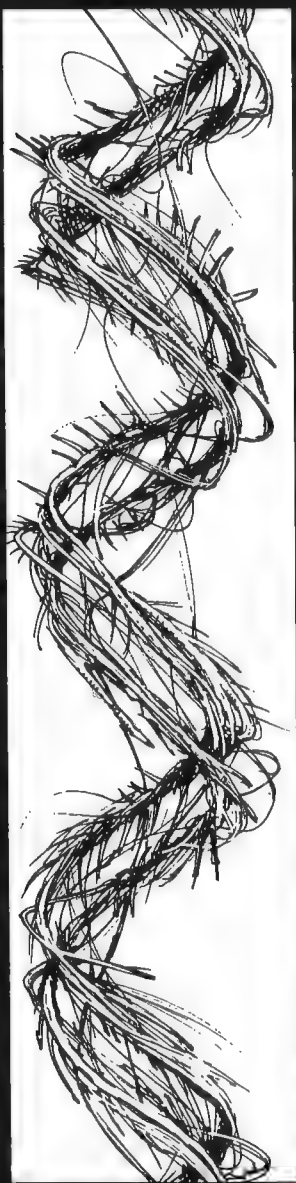
DUMP
CLANK
TLANK
RATATATAT
CRACK

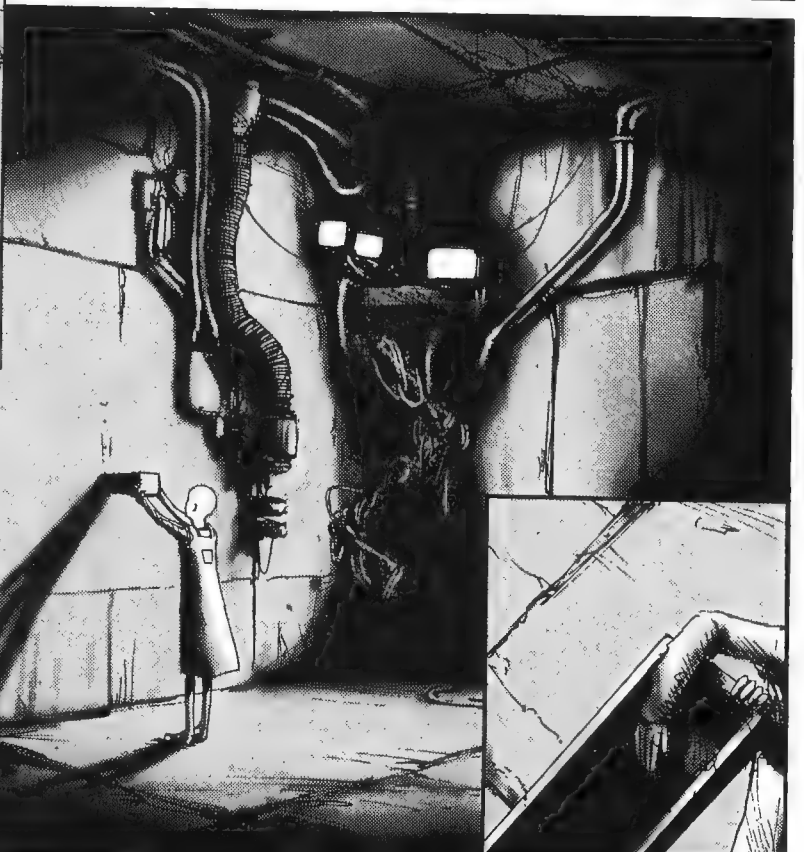
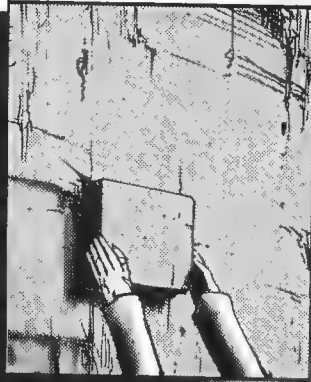
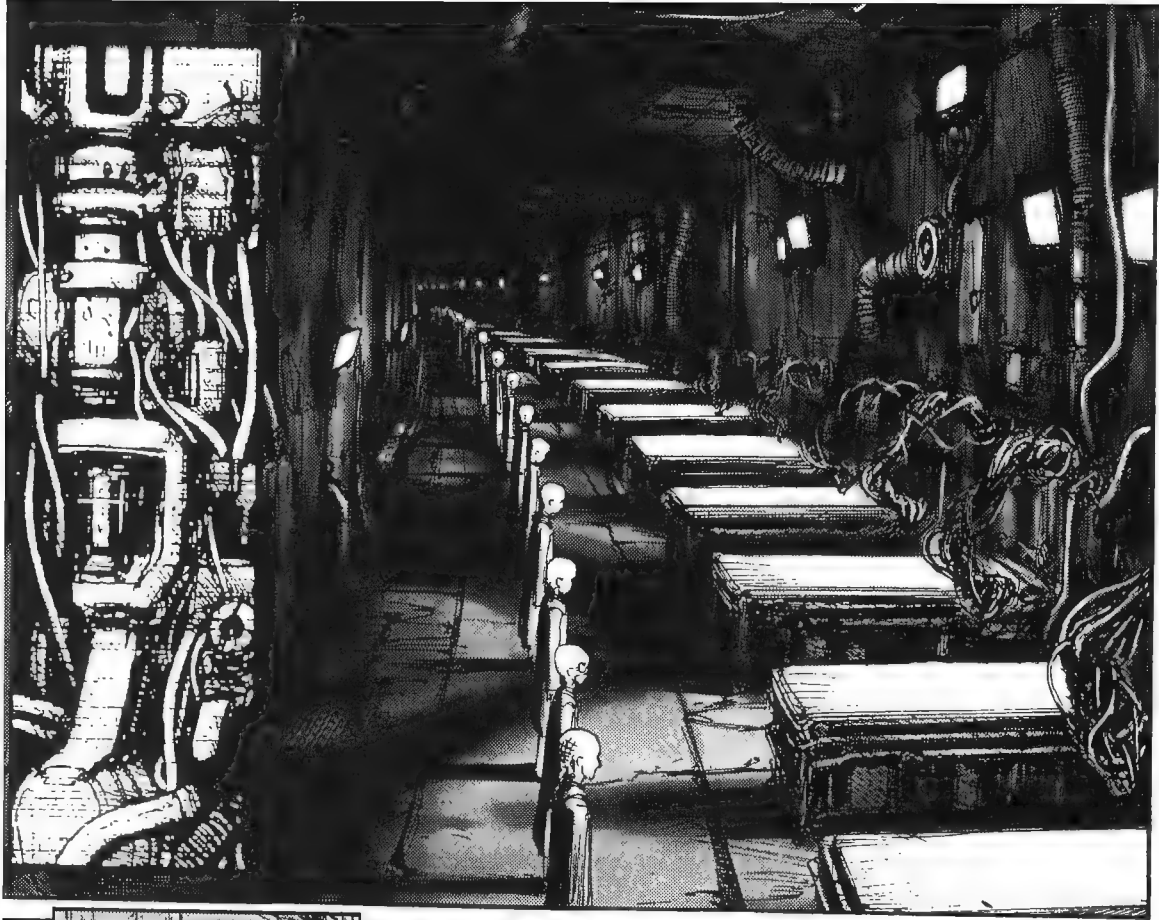
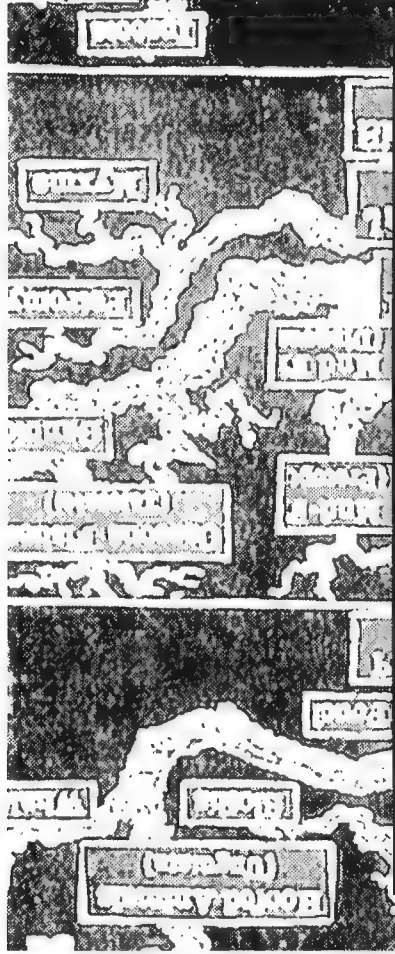
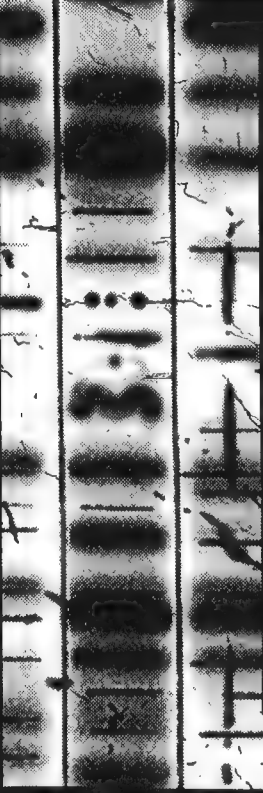
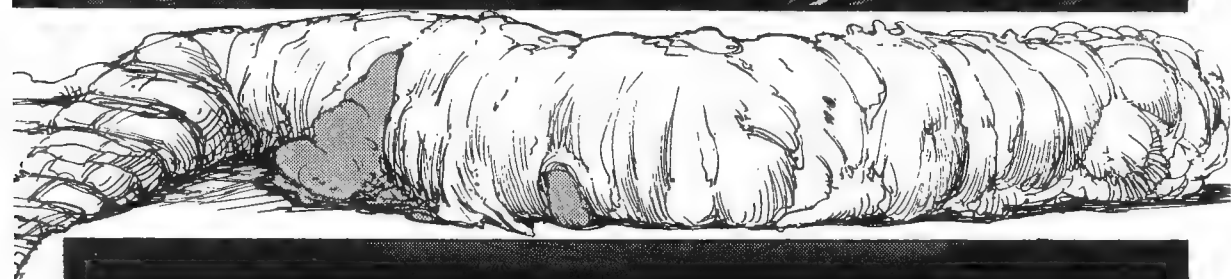
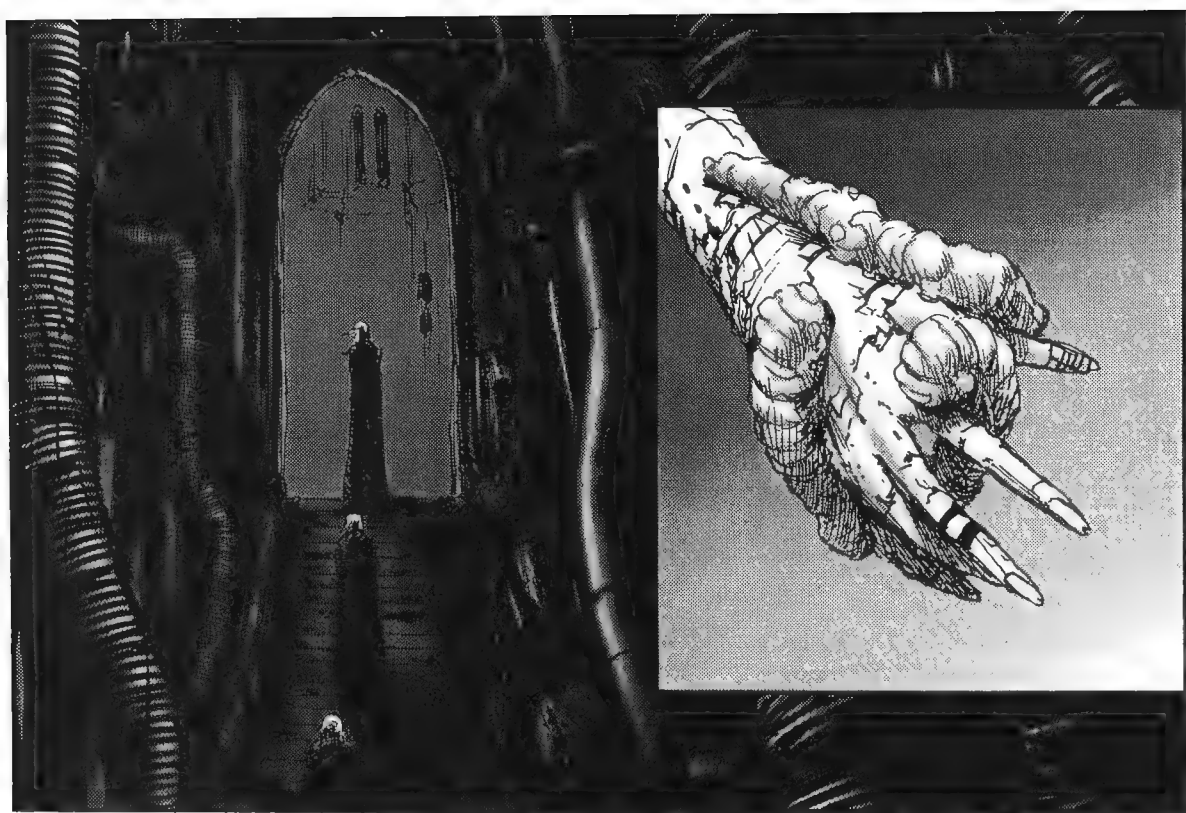
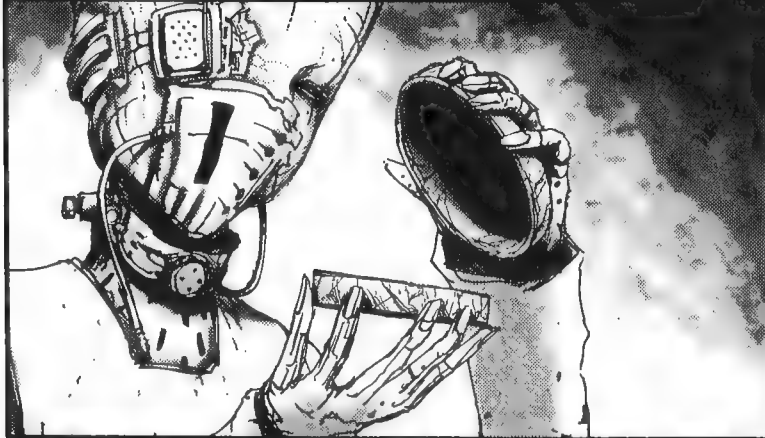
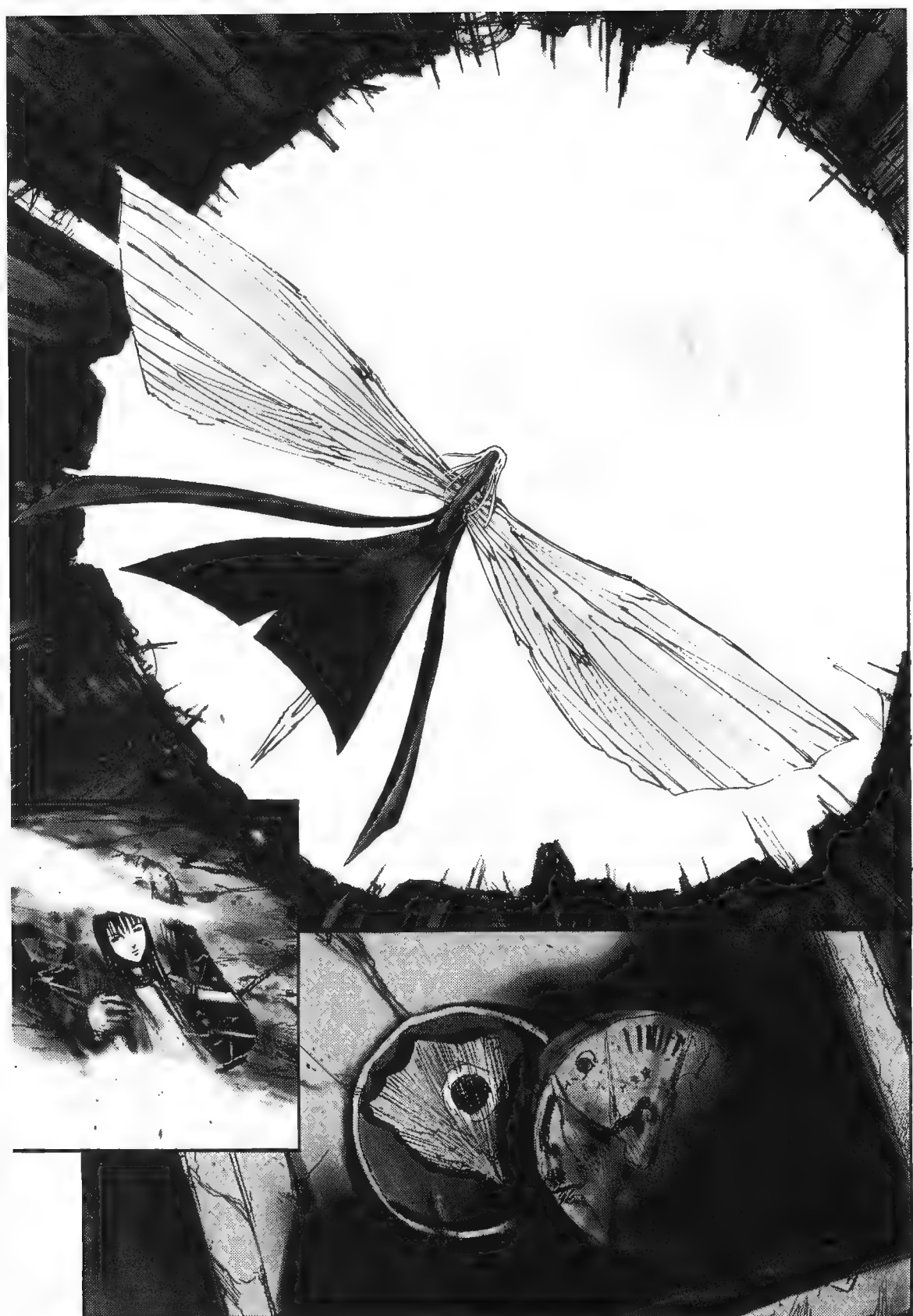
RA TATATATATA

KATHUMP

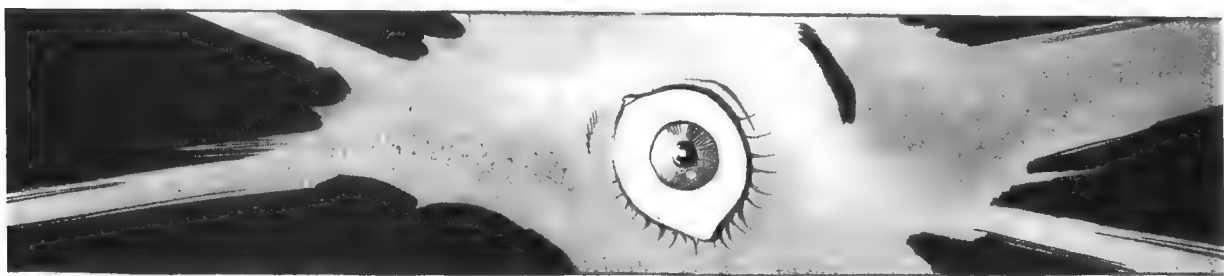
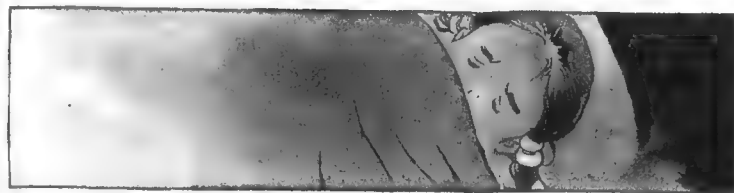
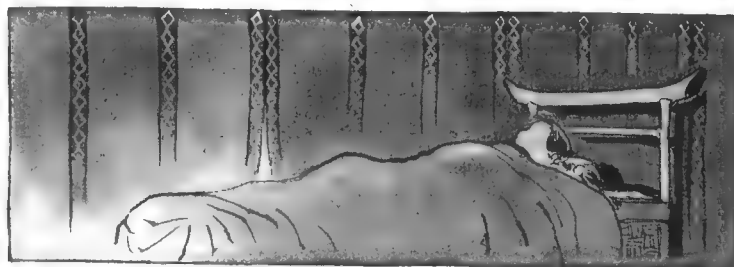
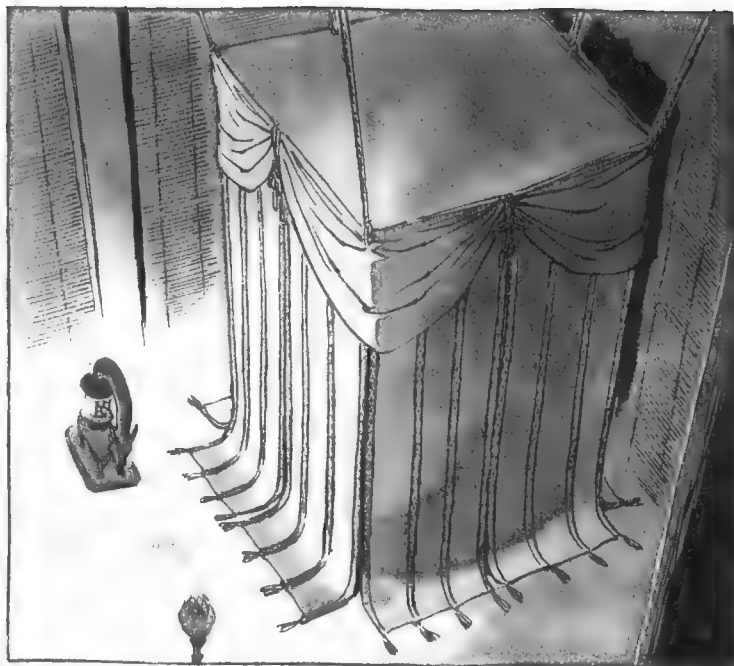
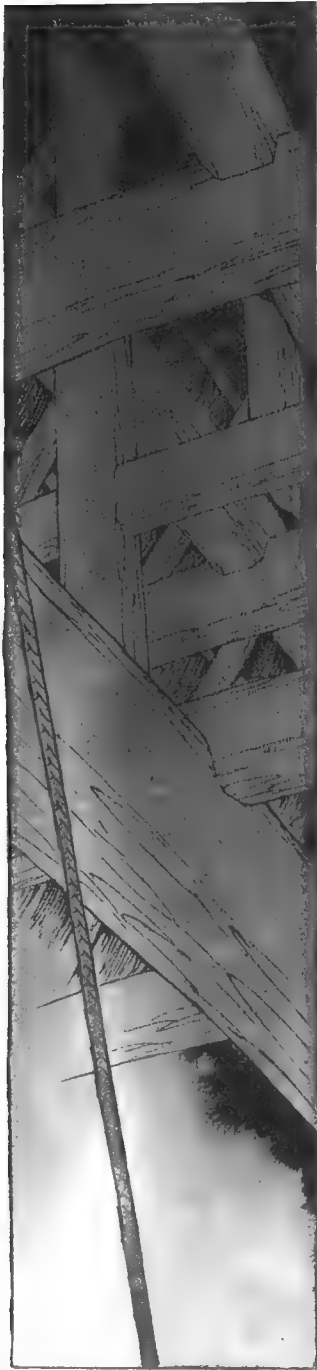
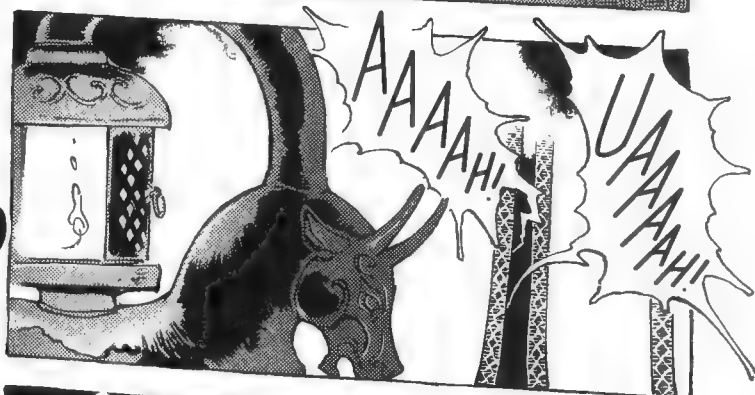
WHHMM
K-TINK

...E POI, TRASCORSE-RO TRENTA SECOLI.

UN'ENORME QUANTITÀ DI METALLO PESANTE FU TRASPORTATA DA QUALCHE PARTE, FUORI DALL'ORBITA TERRESTRE...

LA CO-
STRUZIONE DI
MACCHINARI
PROSEGUI'
INCONTROL-
LATA, SENZA
SOSTA...

IL SATELLITE
CHE UNA VOLTA
BRILLAVA IN CIELO
FU INCORPORATO
NELLE STRUT-
TURE URBANE...

ALLA FINE, NON ERO RIUSCITA AD ARRIVARE IN TEMPO.
IL NUOVO ORDINE RELIGIOSO ATTUÒ L'ORRIDO MARTIRIO IN NOME DEL CAOS, TRASFORMANDO GLI ESSERI UMANI IN QUALCOSA DI DIVERSO... MOLTO DIVERSO...

OGGI LA LORO ESISTENZA PROSEGUE INDISTURBATA NELLA CITTÀ COME PARASSITI ATTACCATI A UNA CREATURA MORENTE...

CLAUSER MORÌ DUECENTO ANNI FA.

E` GIA`
DA OLTRE UN
SECOLO CHE
NON VEDO PIU`
PERSONE.

LA NETSPHERE NON CESSA D'INGRANDIRSI.
- FIN -

Tsutomu Nihei

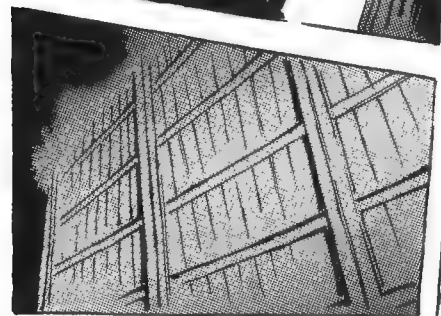
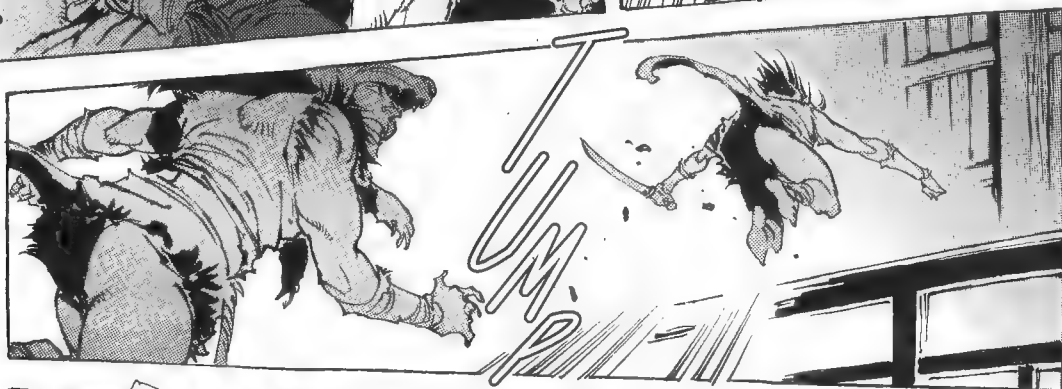
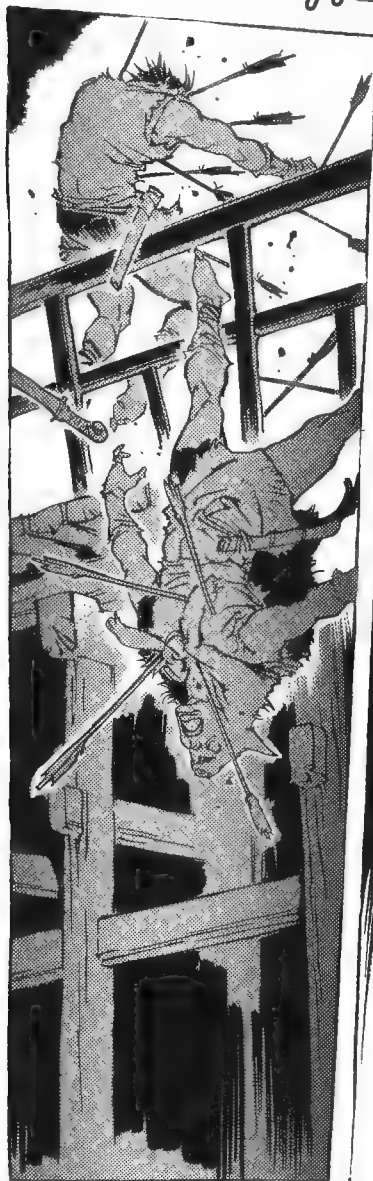
IL CORRIDOIO NEGATIVO

FINE DEL DRAMMA - "NOISE" E' APPARSO SU KAPPA MAGAZINE 100, 101, 109, 110, 114, 118

Yoshikazu Yasuhiko - **NOMINOO**

UEEEEEE!
AAAAAH!
UAAAAAAH!
AAAGH
COSA SUCCEDE?!
OH, NO!
PRINCIPE!

CI SONO DEGLI INTRUSI!

ACCORRETE TUTTI!

TA TA TA TAP
TUMP
SKRAMM

WHISH
WHIISH
INSE-GUITELI!
AMMAZ-ZATELI TUTTI!

BUAAHAAAAH!

!!
VENDICHERÒ LA MORTE DI KEHAYA!
SONO QUI PER PRENDERMI LA VITA DI SUA MAESTÀ L'IMPERATORE...
...E QUELLA DEL SUO EREDE!

C'E' MANCATO POCO...
...
HO SENTITO LA MORTE SFIORARMI CON LE SUE DITA...
LA MORTE...
CHE TIPO TERRIBILE...
L'AVETE INTERROGATO?

CONTINUA A RIPETERE DI VOLER VENDICARE LA MORTE DI KEHAYA.
È UNO DELLA GENTE DI TAGIMA?

SÌ.
SI È PRESENTATO VOLONTARIAMENTE.
SI TRATTA DEL SUO PRIMOGENITO. SI CHIAMA ISACHI.
MMM...

SE AVESSE FATTO IL BRAVO E FOSSE RIMASTO NASCOSTO TRA LE MONTAGNE, AVREI FINTO VOLENTIERI CHE NON ESISTESSE.
MA VISTO CHE HA OSATO COGLIERMI DI SORPRESA, COMPLOTTANDO CON QUEI ROZZI TSUCHIGUMO...

...NON POTRÒ MAI PIÙ PERDONARLO!
VEDIAMO... IN CHE MODO POSSO PUNIRLO?

MMM...

* IL VERO NOME DELL'IMPERATORE SUININ È IKUMEI RIHIKO ISACHI NO SUMERA MIKOTO, O ALMENO COSÌ È STATO TRAMANDATO. YY

MA GUAR-DA...
NON AVREI MAI IMMA-GINA-TO...
HAH!
...DI POTER ESSERE TRADITO PROPRIO DA LUI...
CHOMP
SIGNORE! VI HA FATTO MALE?!
MALE-DETTO!
COME TI SEI PER-MESSO?! PRENDI! PRENDI!
UGH

* ATTUALE DISTRETTO DI MISE, NELLA CITTÀ DI KASHIHARA, VICINO AL MONTE UNEBI. YY

GLI TSUCHIGUMO CHE ABBIAMO CATTURATO... DECAPITATELI TUTTI!
!!
MA NON LUI...
QUESTO TIPO NON DOVETE UCCIDERLO...

ESSENDO IL FIGLIO DI KEHAYA...
...SARÀ PERFETTO PER ACCOMPAGNARE L'ANIMA DI MIO ZIO NELLA TERRA DEI MORTI!

DICONO CHE SIA STATO CATTURATO...
MA DOVE HA TROVATO IL CORAGGIO DI FARLO?
VERRÀ UCCISO!
OVVIO.
HA ATTACCATO IL PALAZZO IMPERIALE...
...

...SACRIFICATO VIVO?
TEMO DI SÌ...
...A SUA ALTEZZA YAMATO-HIKO NO MIKOTO...

...ASSIEME A COLORO CHE SONO STATI OFFERTI DALLA GENTE DI HASE...
SST!

LA SIGNORINA SHIDORI POTREBBE SENTIRCI...

E' MOLTO PREOCCUPATA PER SUO FRATELLO MAGGIORE...
SE VENISSE A SAPERE UNA COSA DEL GENERE...

PER QUANDO È...
...IL FUNERALE DI SUA ALTEZZA YAMATO-HIKO?

DOPODOMANI, DICONO.
DIAVOLO...
E' IMMINENTE...

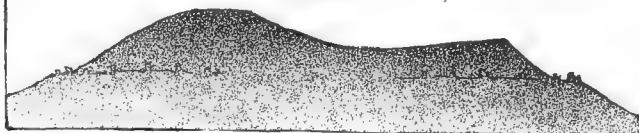
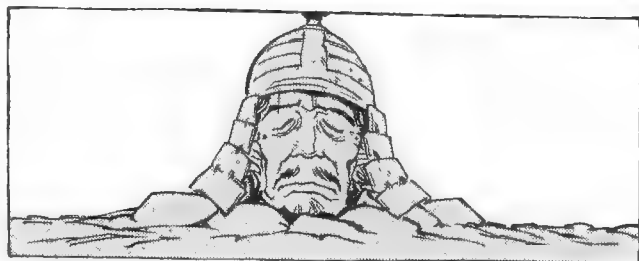
...

COMUNQUE SIA, ANCHE SE CI FOSSE PIU' TEMPO...
...NON POTREMMO FARE NULLA...

BASTARDI!!

LASCIATEMI ANDARE!
SIETE TUTTI MALEDETTI!!
NON VI PERMETTERÒ MAI...
UUUGH...
...DI SEPPELLIRMI VIVO...
...NELLA VOSTRA LURIDA TOMBA!

NON SI HA ANCORA LA CERTEZZA STORICA RIGUARDO A QUESTO FATTO...

...MA PARE CHE ANTICAMENTE, NELLE TOMBE DEI NOBILI, FOSSERO SEPOLTI VIVI ANCHE I LORO SUDDITI.

SE L'IMMOLAZIONE FOSSE CONSISTITA NEL SEPPELLIRE I SERVI DI QUESTI NOBILI, IN MODO CHE POTESSERO CONTINUARE A SERVIRLI ANCHE DOPO LA MORTE, DOVREBBE ESSERSI TRATTATO ORIGINARIAMENTE DI UNA MORTE PREZIOSA E ONORATA. MA, IN EFFETTI, NON ESISTE ALCUNA PROVA O MEMORIA RIGUARDO QUESTO DISCUTIBILE 'ONORE'...
CIO' SIGNIFICA SOLO UNA COSA... L'IMMOLAZIONE ERA COMUNQUE DETESTATA DA TUTTI...
A QUESTO PUNTO, E' POSSIBILE IPOTIZZARE CHE ESISTESSE UN PARTICOLARE GRUPPO DA CUI VENIVANO SCELTE LE VITTIME SACRIFICALI.
PER ESEMPIO, SI POTREBBE CITARE PROPRIO LA TRIBU' DI IZUMO.
IZUMO, IL PAESE COLLEGATO CON LA TERRA DEI MORTI, E' DUNQUE LEGATO INEVITABILMENTE ALL'IMMAGINE DELLA MORTE STESSA. ANCHE IL CLAN DI HAJI, DI CUI FACEVA PARTE SUKUNE DI NOMI, APPARTENEVA ALLA TRIBU' IZUMO, E I LORO SERVIGI AVEVANO PROFONDI COLLEGAMENTI CON I RITI FUNEBRI.
IL PAESE DI HASE IN CUI VIVEVANO ERA LA TERRA DELLE CELEBRAZIONI FUNEBRI, ERA CONSIDERATA "IL PAESE DEL RITIRO", E VENIVA ANCHE CHIAMATA HATSUSE, OVVERO 'LA SECCA FINALE'.
MA ERA SPECIALMENTE NEL CLAN DI HAJI CHE L'OMBRA DELLA MORTE GRAVAVA SU TUTTO.
MATERIALE DI CONSULTAZIONE: "LA STORIA DEL GIAPPONE RIGUARDO I DEMONI", DI SHISEI SAWA (EDIZIONI SHINRYUSHA, GIAPPONE)

IL FATTO CHE IL CLAN HAJI, CHE SI OCCUPAVA DELLA PRODUZIONE DELLE TERRECOTTE PER RITI FUNEBRI, FACESSE PARTE DELLA TRIBÙ IZUMO CHE AVEVA CEDUTO IL PAESE SEMBRA ALQUANTO SUGGESTIVO...
...PROPRIO PERCHÉ I LORO SERVIGI ERANO ADATTI ALLA COSIDDETTA PROVA DI SOTTOMISSIONE.
COMUNQUE, È SOLTANTO UNA SUPPOSIZIONE IL FATTO CHE PROPRIO LORO DOVESSERO ESSERE COSTRETTI A OFFRIRE LE VITTIME SACRIFICALI...
SSSSHHHHHHHHH

MALEDIZIONE
FATEMI USCIRE!
FATEMI USCIRE DA QUI!
TIRATEMI FUORI!!
TIRATEMI FUORI!!
VE NE PENTIRETE IN ETERNO, MALEDETTI HIMUKA!
IMMONDE BESTIE!
VIGLIACCHI BASTARDI!

V-VEDRETE...
MI VENDICHERÒ...
...DI TUTTO CIÒ CHE HO SUBITO...
IO VENDICHERÒ LA MORTE DI MIO PADRE...
...E DI TUTTA LA GENTE DI TAGIMA!
ME LA PAGHERAI CARA, IMPERATORE!
CREPA, INFAME!

COSA?!
MA CHE DIAVOLO SUCCEDE?!

POCO FA HA INIZIATO A LAMENTARSI...
EHI, PARLA!
COSA TI SUCCEDE?

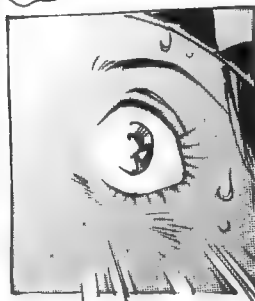
SEMBRA STIA DELIRANDO...
E OGNI TANTO...

...CHIAMA VOI, SIGNORINA SHIDORI...

HANF
HANF

FATELO USCIRE SUBITO DA QUI!

MA...
E SE DOVESSE...?
FATE COME HO DETTO!
FINO A QUANDO CONTINUERETE AD AVERE PAURA DI UN POVERACCIO CHE NON RIESCE NEMMENO A STARE IN PIEDI?!
E POI, DITEMI...
...CREDETE CHE SIA GIUSTO LASCIAR MORIRE COSÌ...
...L'UOMO CHE RIUSCÌ A SCONFIGGERE MIO PADRE?!
CORAGGIO!
FORZA...
EHI!
TI SENTI BENE?!

AHI!
RESTA IMMO-BILE!

LA TUA GOLA È TALMENTE DELICATA CHE ANCHE QUESTA SPATOLA DI BAMBÙ...
...PUÒ BASTARE A SGOZZARTI...

CHE NESSUNO GRIDI O SI MUOVA DI QUI!
SE ANCHE UNO SOLO DI VOI NON MI UBBIDIRÀ...
...UCCIDERÒ SHIDORI!
PREPARATEMI SUBITO UN CAVALLO SENZA DIRE NULLA AGLI ALTRI!

M-MA...
MA...
AH...
OH...
IIH...
SBRIGATEVI!
AAAAAH!
SUKUNE...
FINO A UN ATTIMO FA HO CREDUTO SINCERAMENTE CHE TU...
...FOSSI UNA BRAVA PERSONA...
E INVECE...
...DEVO CONSTATARE...
...CHE SEI SOLO UN VIGLIACCO!

MIO PADRE E` STATO UCCISO DA TE IN QUEL MODO!

TU SAPEVI CHE L'INCONTRO ERA TRUCCATO!

WHIHIHINNN
SNORT
TUMP

CLOPT CLOPT
CLOPT CLOPT

MMMH
OH?
...
...

SSSHHHH
SSHHH
SIATE TUTTI MALE-DETTI!
CE N'È UNO CHE CONTINUA ANCORA A GRIDARE...
È QUEL GIOVANE CHIAMATO ISACHI, IL FIGLIO DI KEHAYA!
CHE SCORZA, PERÒ...
FAREBBE MEGLIO A LASCIARSI MORIRE SENZA SOFFRIRE TANTO...

SAPETE...
...ANCHE SE L'HO FATTO ALTRE VOLTE...
...E' SEMPRE SGRADEVOLE FARE LA GUARDIA A UNA TOMBA, DOPO L'IMMOLAZIONE...

MI SENTO DAVVERO FORTUNATO...
...PER NON ESSERE NATO NEL CLAN DI HAJI AD HASE!

PAROLE SANTE!
GIÀ...

MALEDIZIONE...

DANNAZIONE! DANNAZIONE!
MALEDIZIONE!

MALEDIZIONEEEE

CLOPT
CLOPT
CLOPT
CLOPT
CLOPT
CLOPT
CLOPT
CLOPT

NOMINOO (5 DI 6) - CONTINUA

Clamp CHOBITS

CHAPTER.11

CHE DIAVOLO E` TUTTA QUESTA ROBA AMMUCCHIATA? CAVI? COLLEGAMENTI!? TU CI CAPISCI QUALCOSA?

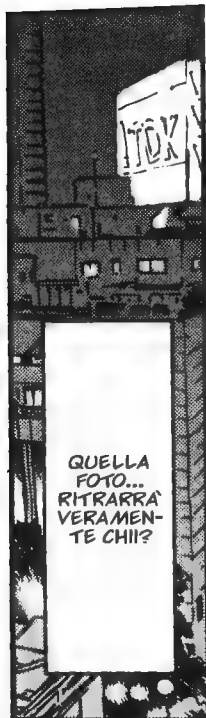
GUARDA, IO NON CI CAPISCO NULLA, MA...
...EFFETTIVAMENTE QUELLA RAPPRESENTATA SEMBREREBBE QUI PROPRIO CHII...
EPPURE QUESTA SEMBRA CHII, NON TROVI?

NON HO MAI VISTO UN NODO DI COLLEGAMENTO DEL GENERE. NON CREDO CHE SIA NEANCHE UN USB...
CHOBI

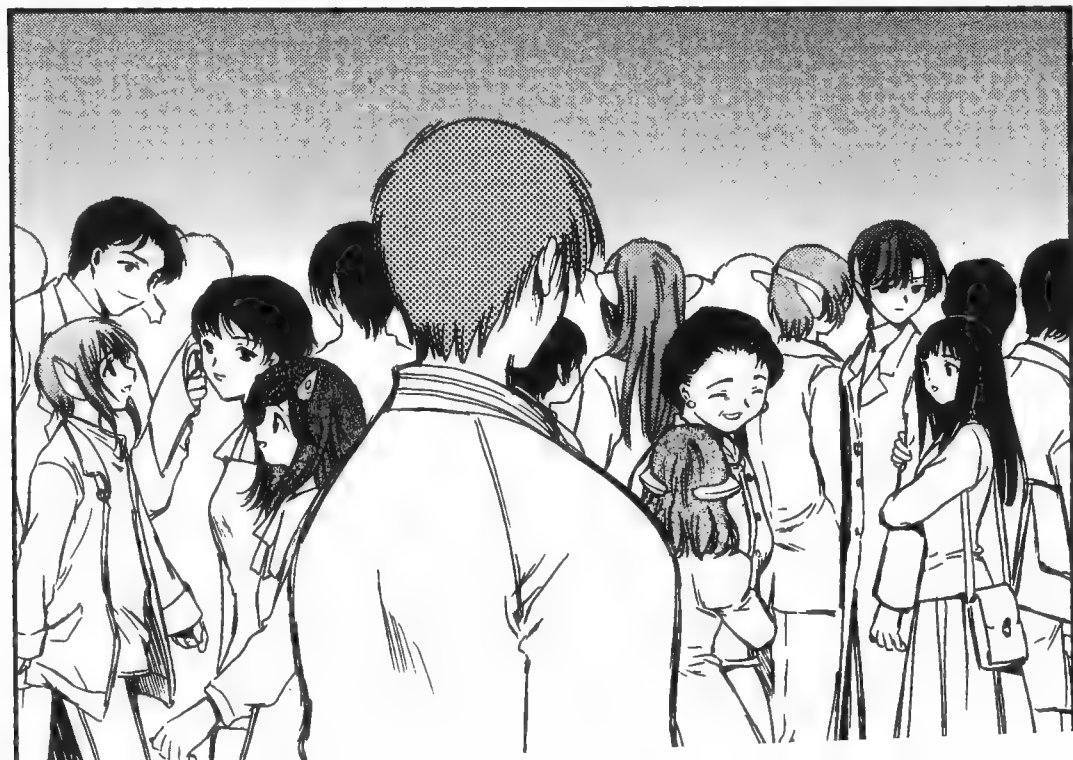
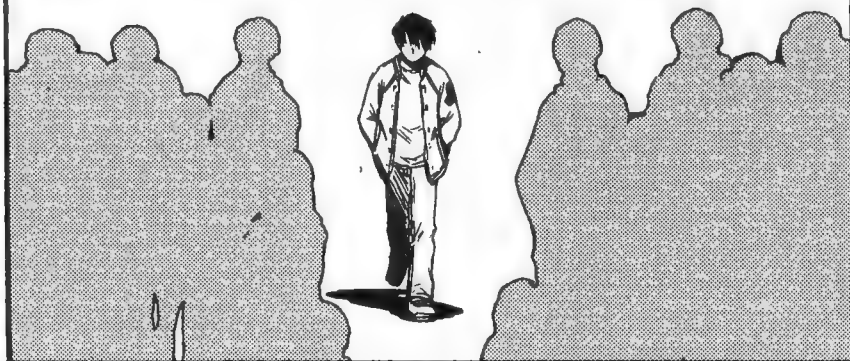
MINORU
L'INDIRIZZO C'ERA...
...MA HO GIÀ PROVATO A RICONTATTARLO, E TUTTI I MIEI MESSAGGI MI SONO PUNTUALMENTE TORNATI INDIETRO...
TU SAI CHI È STATO A SPEDIRTELO, GIUSTO? SE NON SBAGLIO, PER SPEDIRE UNA E-MAIL OCCORRE UN INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA... BASTA SAPERLO, E...
...NON SO IL PERCHÈ, EPPURE C'È QUALCOSA CHE NON MI QUADRA...
NON CREDI CHE SI POSSA TRATTARE DI UNO SCHERZO?
MAGARI QUALCUNO HA VISTO CHII DA QUALCHE PARTE, LE HA FATTO UNA FOTO E POI L'HA RITOCCATA...
POTREBBE ESSERE UN INDIRIZZO NON PIÙ IN USO... O MAGARI CHI HA INVIATO LA FOTO NE HA IMPIEGATO UNO FALSO APPOSITAMENTE...
COSA?!
E PERCHÈ?
MMM... NON POSSIAMO ESCLUDERE A PRIORI NEANCHE QUESTA POSSIBILITÀ, MA...

CHE...? COSA...?
E PERCHE` MAI AVREBBE FATTO UNA COSA DEL GENERE?

IN GENERE, QUESTO AVVIENE PER UN SOLO SEMPLICE MOTIVO...
FORSE NON VUOLE RIVELARE LA PROPRIA IDENTITÀ.

CHOBI
GIÀ... SAREBBE "CHOBIT"!...
CHOBI

DAVVERO CHII E` IL FANTOMATICO E POTENTISSIMO PC CHIAMATO CHOBITS?

QUELLA FOTO... RITRARRA` VERAMENTE CHII?

HEH
PRIMA CHE CHII ENTRASSE NELLA MIA VITA, NON MI ERO MAI RESO CONTO DI QUANTI PC ANTROPOMORFI CI FOSSERO IN GIRO... SONO OVUNQUE, A DECINE...
HEH
BUONA PASSEGGIATA...
...HIDEKI!

TAP TAP TAP TAP
DA
E SE FOSSE STATO UN TRUCCO?!
UN MALEDETTO TRUCCO PER ALLONTANARMI DA LEI?!
DA
DA DA DA DA DASH
MAGARI ERA IL SUO PROPRIETARIO...
...CHE HA ARCHITETTATO TUTTO PER RIPRENDERSI CHII!
CHII!
VLAM

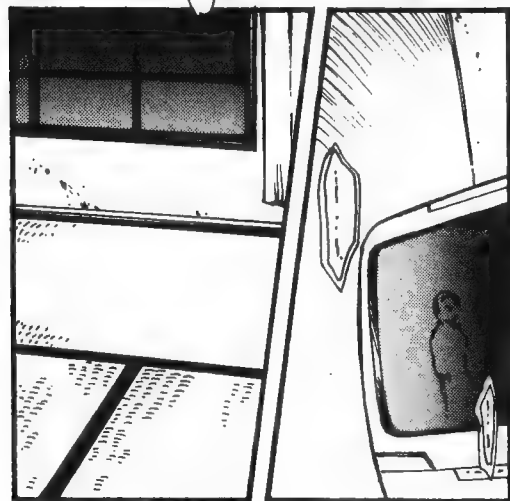
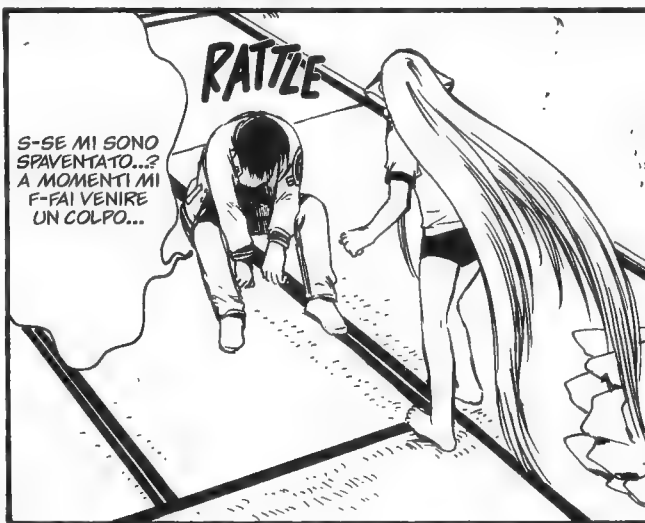
...C-CHII...
HANF
HANF
OH, NO... CHII...

WH UMP

CHII?

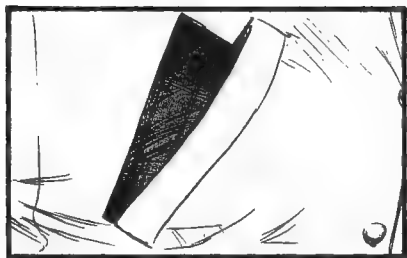
FRA I VESTITI CHE L'AMMINISTRATRICE DEL CONDOMINIO HA REGALATO A CHII C'ERA ANCHE QUESTA
AAAAH!

RATTLE
S-SE MI SONO SPAVENTATO...? A MOMENTI MI F-FAI VENIRE UN COLPO...

FLOP
TI SEI SPAVENTATO?
TAP

IO MI SONO DIVERTITA TANTISSIMO.
ALLA TELEVISIONE DICEVANO CHE E' DIVERTENTE SPAVENTARE QUALCUNO.
NON HO POTUTO RESISTERE ALLA TENTAZIONE.
HUFF
M-MAGARI LE PROSSIME VOLTE AVVERTIMI, COSÌ NON RISCHIO DI MORIRE...
NO!
NON VOGLIO CHE TU MUOIA.
GRAB
NO!
NON VOGLIO CHE TU RESTI IMMOBILE SENZA DIRE PIÙ NIENTE.

S-SCUSA...
ERA SOLO UN MODO DI DIRE...
VEDI? STO BENISSIMO!
...HIDEKI...
..TU NON MORIRAI?
CERTO CHE NO!
POVERA CHII...
SEMBRA DAVVERO MOLTO TRISTE...
FORSE... IL SUO PRECEDENTE PROPRIETARIO E' MORTO...

A-ASCOLTA, CHII...
GUAR-DA...
VEDI QUESTA FOTO...? PER CASO, QUESTA SEI TU?
BLINK
...CHII?
CHE C'È?
QUELLA...
...NON SONO IO.
NO.
ALLORA, COME IMMAGINAVO, È TUTTO UNO SCHERZO!
HUFF
OH, CAPISCO!

TOCTOC
UH?
CHAK
CHI SARÀ? FORSE... L'AMMINI-STRATRICE?
MOTO
PROFES-SORESSA SHIMIZU?!
DOING
CIAO. OSPITAMI PER UNA NOTTE, GRAZIE.
COCOCOCOSA?!
SMILE SMILE SMILE
CHOBITS - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

TREGUA FORZATA

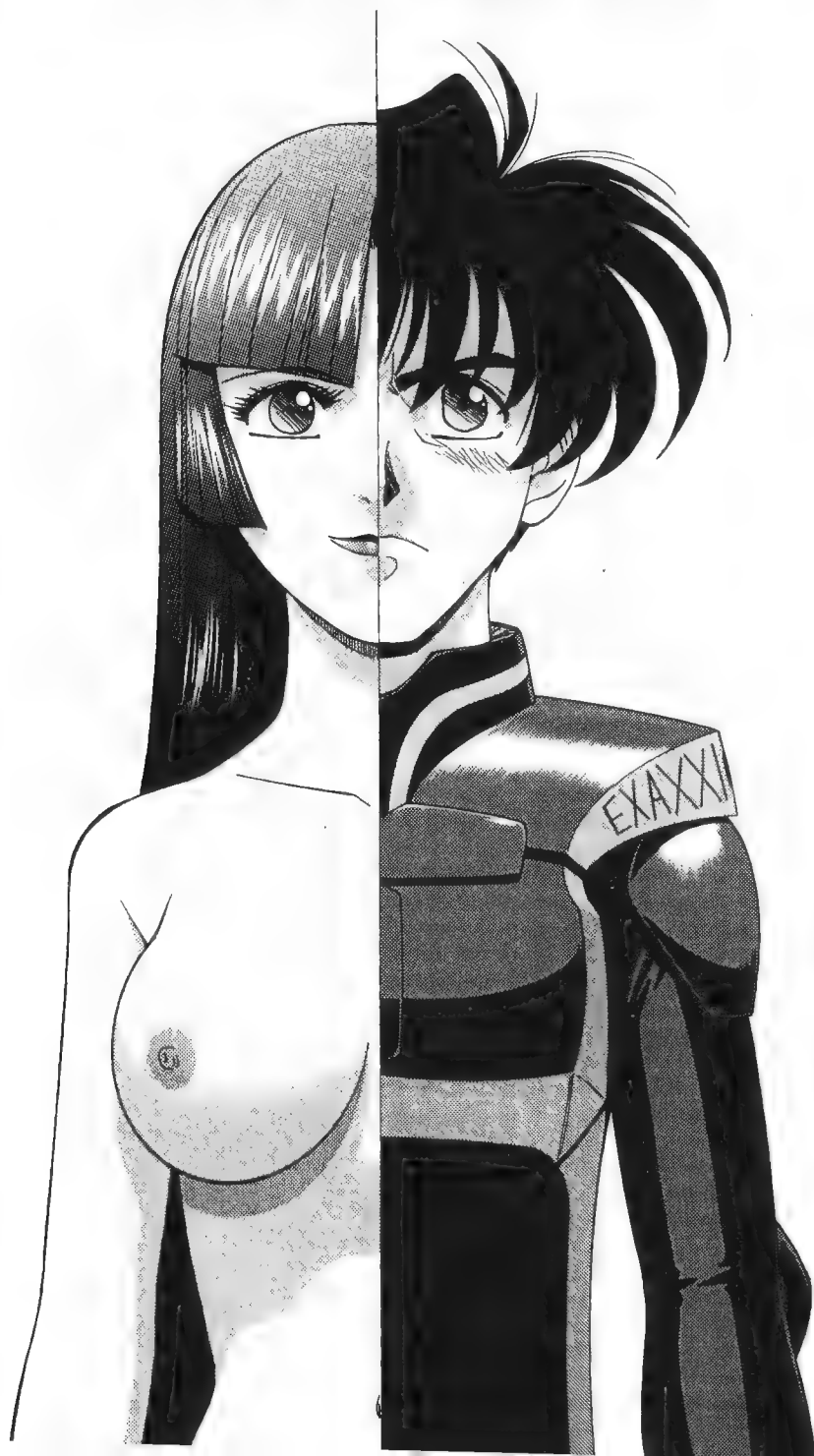
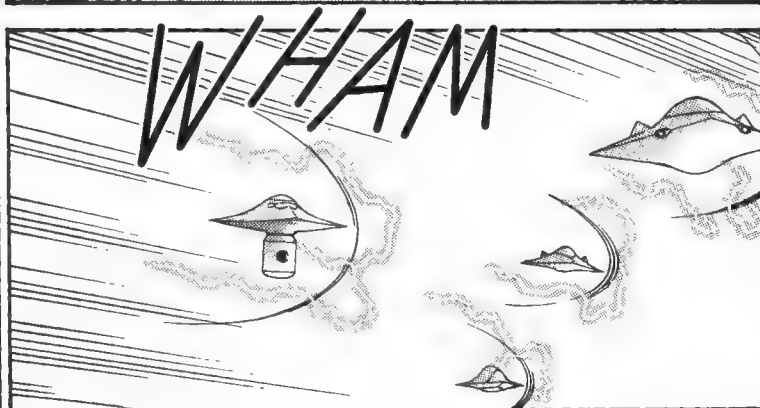
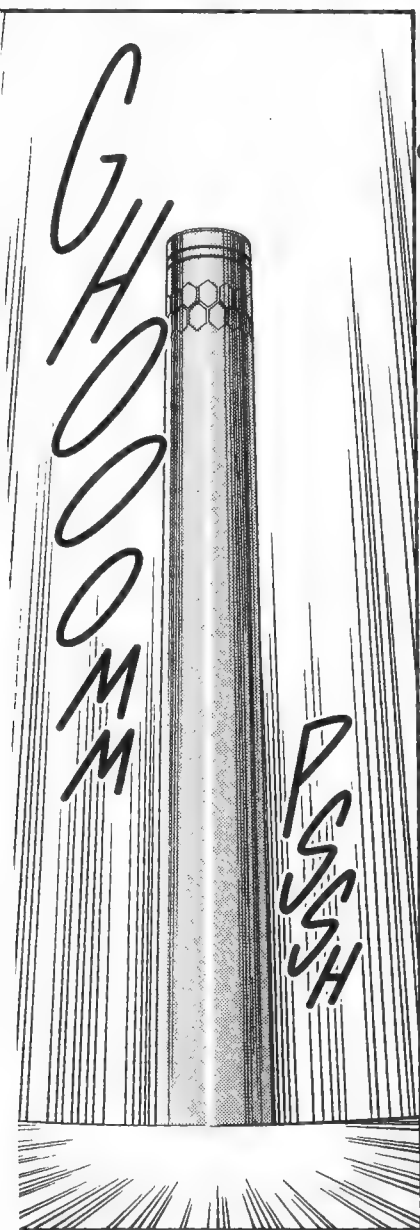
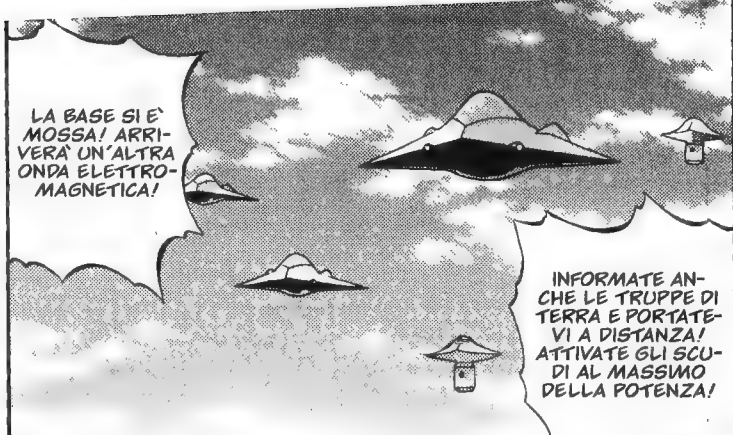
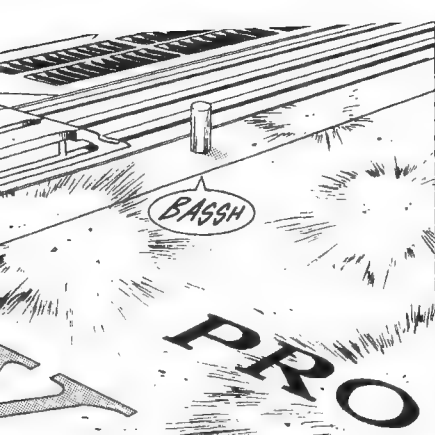
BASSH
PRO

LA BASE SI E' MOSSA! ARRIVERA' UN'ALTRA ONDA ELETTROMAGNETICA!
INFORMATE ANCHE LE TRUPPE DI TERRA E PORTATEVI A DISTANZA! ATTIVATE GLI SCUDI AL MASSIMO DELLA POTENZA!

GHOOOOOMMM
PSSSH

THOOOM

WHAM

WHAM

RAPPORTO DANNI!
SALVO ALCUNI VEICOLI NELLE IMMEDIATE VICINANZE DELLA BASE, NON ABBIAMO PERDITE!
CHE NE È DELLE TRUPPE A TERRA?!
A ECCEZIONE DEI VEICOLI NASCOSTI DAGLI ALBERI, MI SONO POTUTO ACCERTARE DELLA LORO INCOLUMITÀ.
PURTROPPO IL MAGNETISMO NON È STATO ANCORA ANNULLATO, PER CUI POSSIAMO RICORRERE SOLTANTO ALLE COMUNICAZIONI LASER.

FRA POCO IL FAMOSO EXAXXION DOVREBBE TORNARE QUI.
NON APPENA IL BOCCAPORTO PER ACCOGLIERLO SI SPALANCHERÀ, CERCHEREMO DI INFILTRARCI ALL'INTERNO DELLA BASE.

STA ARRIVANDO!

WHOOOM

THOOM
PROJECT
WOOOSH
AAH!
MA... E' PRECIPITATO?!
NO, ERA TUTTO CALCOLATO!

CHWOOOMMMM

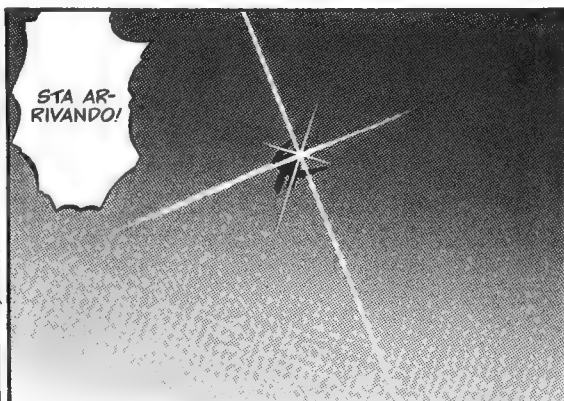
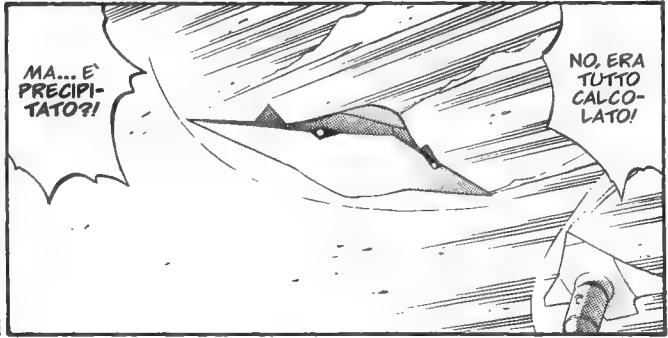
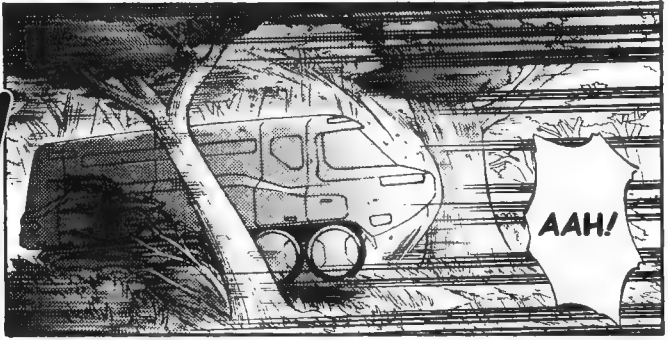
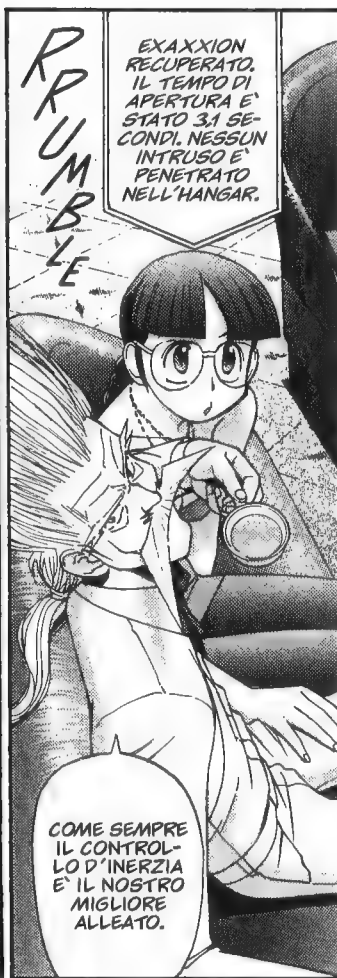
ROARRRR

BLOW

WHUUMMM

RRUMBLE

EXAXXION RECUPERATO. IL TEMPO DI APERTURA E' STATO 3.1 SECONDI. NESSUN INTRUSO E' PENETRATO NELL'HANGAR.

COME SEMPRE IL CONTROLLO D'INERZIA E' IL NOSTRO MIGLIORE ALLEATO.

BIP

STATE DICENDO, IN BREVE, CHE **FINGEREMO** DI MANTENERE LA TREGUA, MENTRE IN REALTÀ CONTINUEREMO CON L'OPERAZIONE DI REPRESSIONE PRESSO LA BASE DI HOSUKE KANO, GIUSTO?

L'UNITÀ CHE STAVA SORVEGLIANDO LA BASE CI HA INFORMATO CHE NON SONO RIUSCITI A INFILTRARSI NEL MOMENTO DEL RECUPERO DELL'EXAXXION.

LI FARÒ SOSTITUIRE TUTTI DALLE TRUPPE DI **SUCHEKKU** ALLE MIE DIRETTE DIPENDENZE! FINO AD ALLORA, DATE L'ORDINE DI MANTENERSI IN ATTESA.

QUELL'HOSUKE KANO SAPEVA GIÀ DELLA SCOMPARSA DEL CANCELLO SUBSPAZIALE... SI ACCORGERÀ SUBITO CHE STIAMO CONTINUANDO LE OPERAZIONI NEI PRESSI DELLA SUA BASE!

ANCHE LUI NE È CONSAPEVOLE... ENTRAMBI NON VOGLIAMO CHE IL PATRIMONIO TERRESTRE VENGA DANNEGGIATO O CHE SCOPPINO DEI NUOVI CONFLITTI!

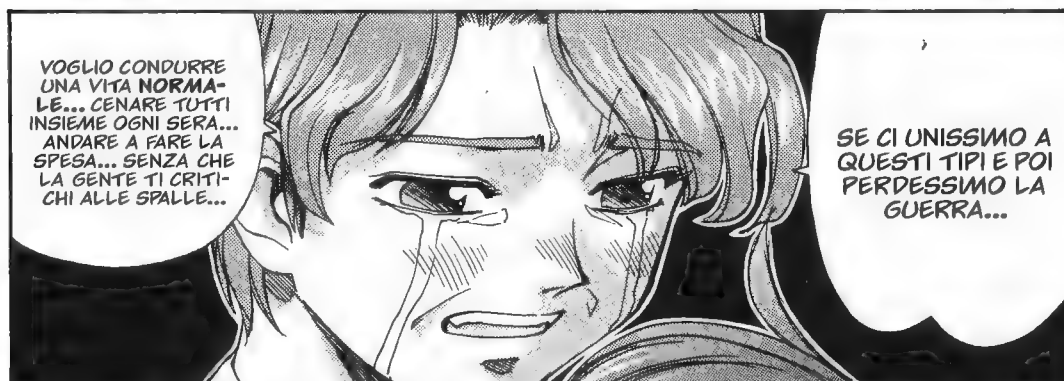
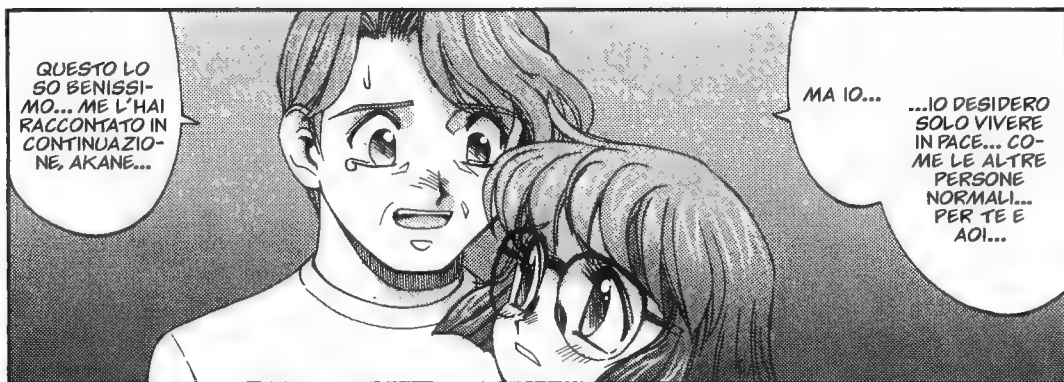
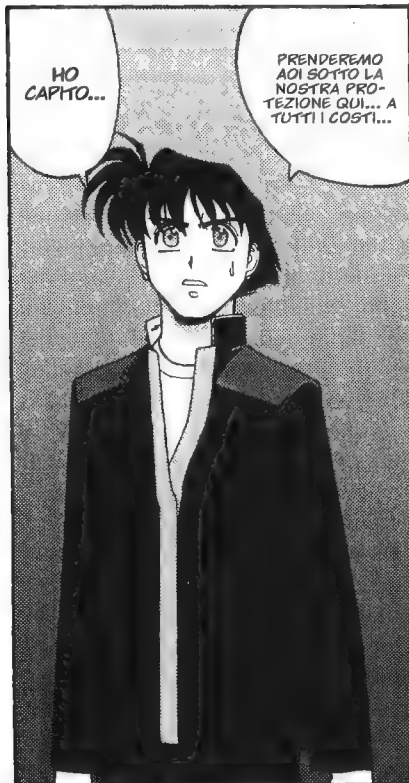
GANCHAN!

COS...?!
DOVE CREDI DI ANDARE, AKANE?!

MA... MAMMA...
HOICHI! CREDO DI AVERTI GIÀ DETTO DI DIMENTICARE MIA FIGLIA!

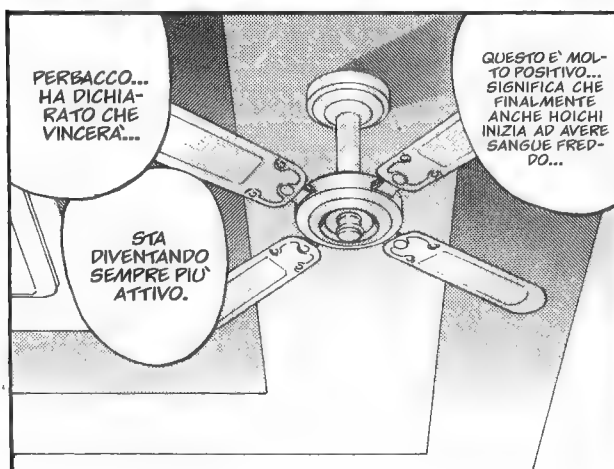
SIGNOR HINO?
E TU, AKANE... TI AVEVO DETTO CHE SE AVESSI FREQUENTATO ANCORA QUESTO RAGAZZO, TI AVREI RIPUDIATA!

CHE PIACERE VEDERLA DOPO TANTO TEMPO, SIGNOR HINO...
LE CHIEDO SCUSA PER TUTTO IL DISTURBO CHE VI RECA SEMPRE MIO FIGLIO HOICHI!
AH, E-ECCO... S-SALVE! P-PIUTTOSTO IO DOVREI RINGRAZIARLA PER ESSERSI PRESA CURA DI MIA FIGLIA AKANE...
HA CAMBIATO PETTINATURA?
BLINK
UGH
DATE LE CIRCOSTANZE, SIAMO COSTRETTI A LASCIARCI OSPITARE QUI, SOTTO LA VOSTRA PROTEZIONE...
...MA SAPPIATE CHE NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI FARE AMICIZIA CON VOI!
MAMMA! GANCHAN E I SUOI AMICI NON HANNO NESSUNA COLPA! TE L'HO SPIEGATO PIÙ VOLTE SULLA NAVE!
FIN DALL'INIZIO GANCHAN CI HA SEMPRE E SOLO PROTETTI!
SE NON CI FOSSE STATO LUI, SAREI STATA LA PRIMA A ESSERE UCCISA!
LO SO!

...NON POTREMO MAI PIU' TORNARE A CONDURRE UNA **NORMALE** ESISTENZA...
MAMMA...
TUMP
HOICHI... NON SEI ANCORA RIUSCITO AD ACCERTARTI DELL'INCOLUMITA' DI MIA FIGLIA AOI PRESSO LA BASE DEGLI ASCENSORI?
...NO.
TI PREGO, FALLO PRIMA POSSIBILE.
VORREI CHE PRENDESTE ANCHE LEI SOTTO LA VOSTRA PROTEZIONE, IN QUESTA BASE.

SE LO FARETE, LA NOSTRA FAMIGLIA SI SCHIERERÀ DALLA VOSTRA PARTE, SENZA PIÙ CONTROBATTERE...
M-MA COSA...?!
ORMAI È IMPOSSIBILE TORNARE INDIETRO, CARA...
DOBBIAMO SCEGLIERE LA COSA MIGLIORE PER LE NOSTRE FIGLIE, NEI LIMITI DI QUANTO CI È POSSIBILE.
HO CAPITO...
PRENDEREMO AOI SOTTO LA NOSTRA PROTEZIONE QUI... A TUTTI I COSTI...
DICONO CHE HAI UCCISO BAMBINI E DONNE INCINTE IN CITTÀ... È VERO?
NELLA BATTAGLIA DI POCO FA HO SCONFITTO IL CAPO DEI NOSTRI NEMICI INSIEME AL SUO ROBOT!
VI GIURO...

...CHE VINCERÒ QUESTA GUERRA!
MIO PAD... CIOÈ... MIO NONNO HOSUKE, HA COSTRUITO QUESTO ROBOT, E LA TECNOLOGIA DI CUI DISPONE NON È INFERIORE A QUELLA DI RIOFARD!
MA OLTRE A QUESTO, SIAMO GLI UNICI AD AVERE L'ARMA CHIAMATA XXX UNIT!
PROMESSO...
MI FIDERÒ DI TE.
...MA TI STRINGERÒ LA MANO SOLO DOPO AVER VISTO AOI...
...VA BENE.

LE CAMERE PER I SIGNORI HINO SONO PRONTE.

VI ACCOMPAGNERO' PERSONALMENTE.
PREGO, SEGUITEMI.
TIP

AH... S-SI, GRAZIE...
...C-CARO!
OH, CHE CARINA!

PERBACCO... HA DICHIARATO CHE VINCERA'...
STA DIVENTANDO SEMPRE PIU' ATTIVO.
QUESTO E' MOLTO POSITIVO... SIGNIFICA CHE FINALMENTE ANCHE HOICHI INIZIA AD AVERE SANGUE FREDDO...

SIGNOR HOSUKE! IL CFO HA FATTO SCENDERE GLI STUDENTI AL POLICLINICO NUMERO TRE!

BENE! ORA E` TUTTO OK... HOICHI, LA FAMIGLIA HINO... ED IO!
SNAP
E ANCHE IL CIRCUITO E` PERFETTAMENTE SOTTO CONTROLLO!
PERFETTO! POSSIAMO INIZIARE!

PSHUN

BUONASERA, SIGNORI TELESPETTATORI, E PERDONATEMI SE SONO ENTRATO COSI` PREPOTENTEMENTE NELLE VOSTRE CASE ATTRAVERSO UNA TRASMISSIONE PIRATA.
IL MIO NOME E` HOSUKE KANO, E HO COSTRUITO L'EXAXXION, OLTRE A MANOVRARLO.

EXAXXION - CONTINUA

FRIIIIII

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

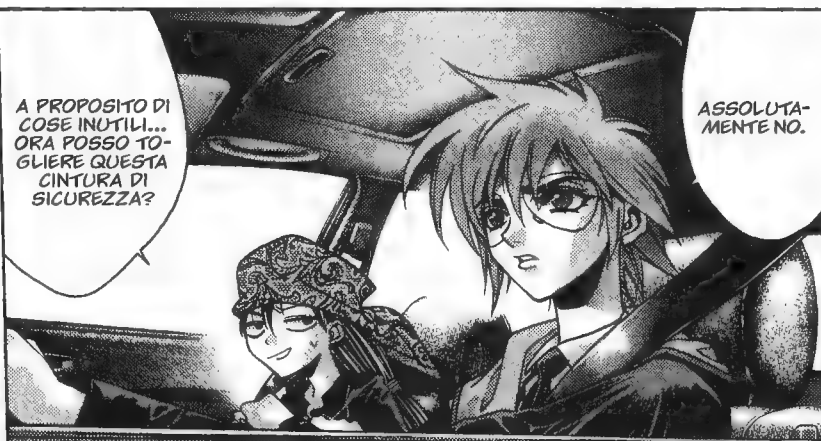
PATENTE DI GUIDA

HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUESTI POSTI DI BLOCCO NON SERVANO PROPRIO A NULLA... NON TROVI, KEIKO?

WROOOO

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE** - VERSO UNA FORZA MAGGIORE

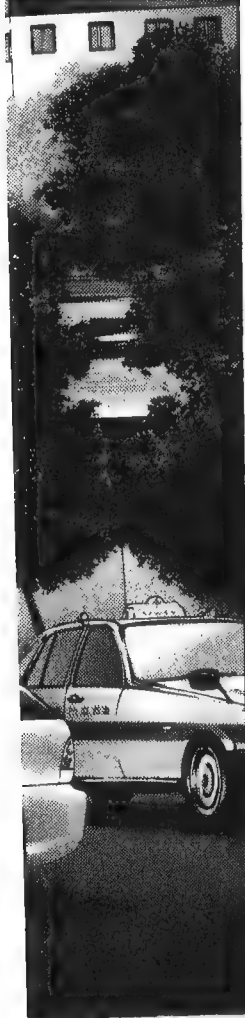
...

A PROPOSITO DI COSE INUTILI... ORA POSSO TOGLIERE QUESTA CINTURA DI SICUREZZA?

ASSOLUTAMENTE NO.

GIÀ.

ACCIDENTI!

È ARRABBIATISSIMA...

EHI... HAI RIPRESO I SENSI?

A PROPOSITO, KEIKO! POCO FA...
AAH?!
TUTUM TUTUM
CHE...?!

...QUESTO CANE?!
CHE DIAVOLO FA...

NON SONO RIUSCITA A TROVARE MISAO...

NON TI AGITARE.

LANCELOT PUÒ SCANNARTI A MORSI IN QUALSIASI MOMENTO, PRIMA ANCORA CHE TU POSSA GRIDARE.

* ESSERE UMANO. KB

MI DISPIACE DOVERMI APPROFITTARE DELLE TUE CONDIZIONI, MA SE VUOI FARTI CURARE LE FERITE, DEVI DIRCI **TUTTO** QUELLO CHE SAI!

WROOOOO

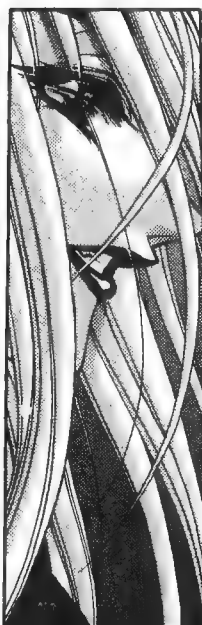
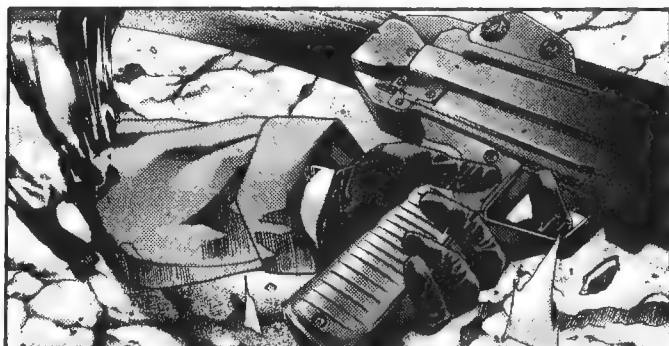
T-TU... TU SEI KEIKO MASE?!
TUTTI PARLANO DI TE COME DELLA TUTRICE DELLA SIGNORINA MISAO...

LA SIGNORINA MISAO?!
AAH AH AH AH AH HAH!
AH, QUESTA È PROPRIO BELLA! SIGNORINA!
BLUSH

TU MI CONOSCI?
SOLO DI NOME...
HO SENTITO DIRE CHE SEI IN BUONISSIMI RAPPORTI CON LA SIGNORINA MISAO...
COS'È, SEI UN AMMIRATORE DI MISAO?!
NON È COSÌ!

QUESTO CAMBIA TUTTO... VORREI CHE TI FIDASSI DI ME, E MI RACCONTASSI ANCHE UN PO' ALLA VOLTA...
...TUTTO CIÒ CHE RIGUARDA LA SITUAZIONE ATTUALE IN CUI SI TROVA MISAO... E POI DI TE... E DELLA SPADA...

LA SIGNORINA MISAO... È VIVA.

UNA GRANDE
FORZA DI
VOLONTÀ...

RRUSSHH
E COSÌ QUESTO SAREBBE IL PROTETTORE DEL TORII DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA...
HO FATTO BENE A UCCIDERE LA VECCHIA SAE...

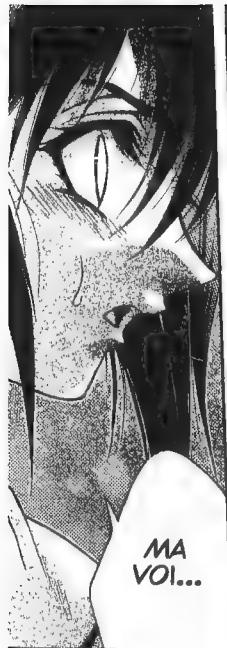
HO UCCISO SAE PER ATTIRARE ALLO SCOPERTO QUELL'ESSERE.

IL PUNTO DA CUI E' EMERSO IL PROTETTORE E' LO STESSO IN CUI SI TROVA IL TORII DELLA TRIBU' DELL'ACQUA!

TU...
...NON DIVORARLA, MALEDETTO!
WOOOOOSH
CO-RAGGIO, KITA.
AIUTA QUELLA RAGAZ-ZA...
ROAR
GRUNK

KRUNCH
GHAAA

CREDO PROPRIO...

...CHE DOVRO' INSEGNARGLI UN PO' DI **BUONE MANIERE**, SOPRATTUTTO NEI CONFRONTI DEL GENTIL SESSO...

SIAMO STATI INVIATI DAL **CONSIGLIO PER LA SICUREZZA NAZIONALE.**

GARRRR

PUOI CONSIDERARLO UNA SORTA DI CONSIGLIO SPECIALE PER LE MISURE DI SICUREZZA CONTRO I KEGAINOTAMI. IL PRESIDENTE È IL PRIMO MINISTRO STESSO.

KA-THUMP
IL MIO NOME E` ISAMI CHIKANAGA, UFFICIALE DI STATO MAGGIORE COMANDANTE DEL TERRITORIO UNIFICATO.
IO COMANDO LA DIVISIONE SUL TERRITORIO UNIFICATO, E MI OCCUPO DELL'AMMINISTRAZIONE DELLO STESSO... TUTTO SOTTO IL CONTROLLO DEL CONSIGLIO.

COS...?!
UN CONSIGLIO SPECIALE PER LE MISURE DI SICUREZZA CONTRO I KEGAINOTAMI...?! UN ENTE STATALE?!

NATURALE.

CHI NON VORREBBE ENTRARE IN POSSESSO DI UNA FORZA DEL GENERE, ORA CHE SE NE CONOSCE L'ESISTENZA?
NON TROVI?

THOOM
THOOOM
AAH!
THOOM
ROARRR
CHIEDO SCUSA.
QUALCHE PROIETTILE E` SFUGGITO AL MIO CONTROLLO.

AH!

M-MA... Q-QUEL TIPO...?
OH, LUI?
E` UNO DEI MIEI UOMINI, SI CHIAMA KOICHI KITA. E` UN TIPO TACITURNO, MA QUANDO E` ORA DI ENTRARE IN AZIONE SI DA` VERAMENTE DA FARE.

E`... E` SIMILE A RIHEI...

AH, INTENDE-VI QUESTO... SCUSA, NON AVEVO CAPITO.
SÌ, IN EFFETTI AN-CHE RIHEI, UNO DEGLI UOMINI DI HIGA, E` STATO SOTTOPOSTO ALLO STESSO TRATTAMENTO.
RATATATA

RATATA TATATA
IN ALTRE PAROLE, E` RIUSCITO A **FONDERSI** CON LE CELLULE DI UNA DELLE OTTANTOTTO BELVE, CHE LA TUA TRIBU` DETESTA TANTO...
SOLO CHE KITA, E` DOTATO DEL MODELLO PIU` AVANZATO.
GHNNRR

SONO DAVVERO SORPRESO DEL FATTO CHE VOI KEGAINOTAMI SIATE DOTATI DI CAPACITA` TANTO DIVERSE FRA LORO...
CREDO CHE SI CHIAMASSE **AKABOSHI** DELLA TRIBU` DEL FUOCO... LA SUA CAPACITA` DI **AMMINISTRATORE** CI E` STATA MOLTO UTILE.

THOOM
...CHE NOI UMANI DIAMO A VOI KEGAINOTAMI...
BE', QUESTA E` LA **RISPOSTA**...
RATATATA

SAI, PARE CHE STUDIANDO LE CELLULE DELLE OTTANTOTTO BELVE SIANO STATE SCOPERTE BEN **DODICI** SOSTANZE A NOI **SCONOSCIUTE**.
CHE MERAVIGLIA, VERO?

THROOM

...PER OTTENERE UNA FORZA ANCORA PIU' GRANDE!

È PER QUESTO MOTIVO CHE NOI KEGAINOTAMI ABBIAMO MANTENUTO IL NOSTRO SANGUE **PURO** DOPO ESSERE STATI GRADUALMENTE RIFIUTATI DAGLI AKAHANI...

LE CINQUE TRIBÙ DEI KEGAINOTAMI, CON LA LORO FORZA, FIN DALL'ANTICHITÀ SONO STATI CONSIDERATI ALLA STREGUA DI **CELLULE CANCEROSE** DALLA CIVILTÀ UMANA...

VA BENE, VA BENE... COMUNQUE, LA PRIMA PARTE CORRISPONDE A VERITÀ.
LA COSA STRANA È CHE PER LA FORZA DEI KEGAINOTAMI, LA NOSTRA CONCEZIONE FISICA DELLE ARMI NON HA ALCUN SENSO. CAPISCI?
POTRESTE DIVENTARE DEI VERI E PROPRI KAMIKAZE AL SERVIZIO DEL NOSTRO PAESE. IN FONDO, TUTTI NOI ABBIAMO UN SENSO DI RIFIUTO PSICOLOGICO CONTRO GLI STRUMENTI D'INVASIONE CHIAMATI "ARMI"!

È PER QUESTO... PER OTTENERE QUELLA FORZA...
...CHE LO STATO È ENTRATO IN CONTATTO CON LA TRIBÙ DEL FUOCO E QUELLA DEL VENTO DEI KEGAINOTAMI?!

LA SIGNORA KAEDE, POCHI ISTANTI FA, HA DETTO QUALCOSA DI MOLTO GIUSTO...
IL PERIODO DELLA PREPARAZIONE, PER LA COMPRENSIONE E L'ACCETTAZIONE DEI RISPETTIVI INTERESSI, È GIÀ FINITO.

MISAO... PROPRIO COME TU NELLA TRIBÙ DELL'ACQUA SEI L'UNICO MEMBRO RIMASTO, OLTRE A ESSERNE IL CAPO, NOI KEGAINOTAMI STIAMO RAGGIUNGENDO IL NOSTRO LIMITE COME RAZZA...
PERCIÒ ABBIAMO TROVATO LA STRADA PER LA SOPRAVVIVENZA NELLA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE, SEGUENDO LA LEGGENDA TRAMANDATA DALLE TRIBÙ DEL VENTO E DEL FUOCO.

LE OTTANTOTTO BELVE...

IL MONDO CHE RINASCERÀ DOPO LA DISTRUZIONE SARÀ QUELLO CHE DESIDERIAMO NOI KEGAINOTAMI, PROPRIO COME GLI AKAHANI.

PERCHÈ?!

PERCHÈ DEV'ESSERCI PER FORZA SOLO **DISTRUZIONE** SULLA STRADA CHE DOBBIAMO PRENDERE?!

S-SENTO UNA VOCE...
LA SENTO DENTRO DI ME...
E` COME LE IMMAGINI CHE VEDEVO RIFLESSE SULLE GOCCE D'ACQUA DELLA PIOGGIA...
CAPO DI TRIBU' ACQUA... ANCORA IMMATURO...
OH!
GUARDIANO...
...FRA POCO NON PIU'...

POSSIBILE CHE...
...CHI MI FECE IN-TRAVEDERE ISHIGAMI NELLA PIOG-GIA, FOSSE PROPRIO...?

GUARDIANI DI TORII VIVONO SOLO MILLE ANNI... ORA FINE VICINA...
ADESSO E` CAPO DI TRIBU` A PROTEGGE-RE TORII...

ANCHE IL PROTETTORE DELLA TRIBU` DELL'ACQUA SCOMPARIRA`, FRA POCO...

CAPO TRIBU`... DEVE VIVERE NUOVA VITA IN-SIEME A PROTET-TORE...

NO...

MA ORA TOCCA A TE.

PROTETTORE DI CAPO DI TRIBU` ARRIVA... FRA POCO... LUI AIUTA SEMPRE...

...DA QUESTO ISTANTE IO NON TI PERMETTERÒ DI UCCIDERE NESSUN ALTRO!

PERCHÈ SARÒ IO STESSA A DIFENDERLI TUTTI!

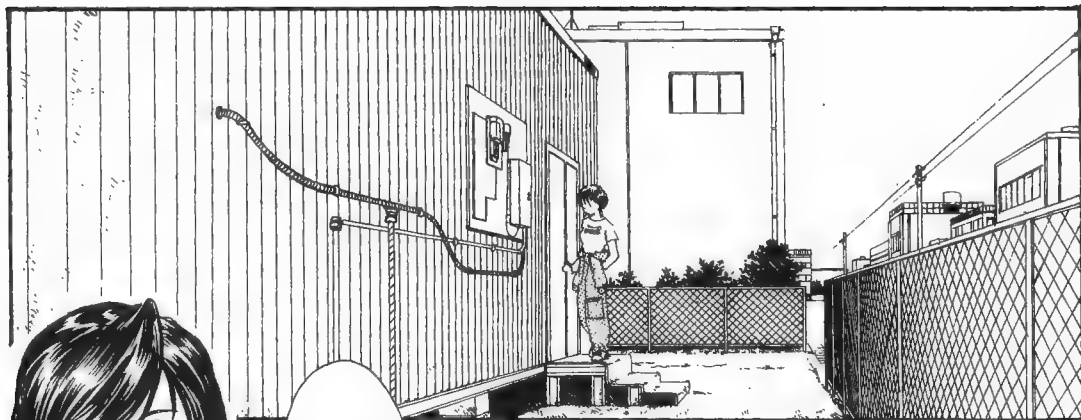
NOI CERCHIAMO SOLO UN TIPO DI FUTURO...

...NOI CERCHIAMO LA VERITÀ CHE STA AL DI LÀ DEL BENE E DEL MALE.

L-LA PIETRA...

...SCOTTA...

KAMIKAZE - CONTINUA

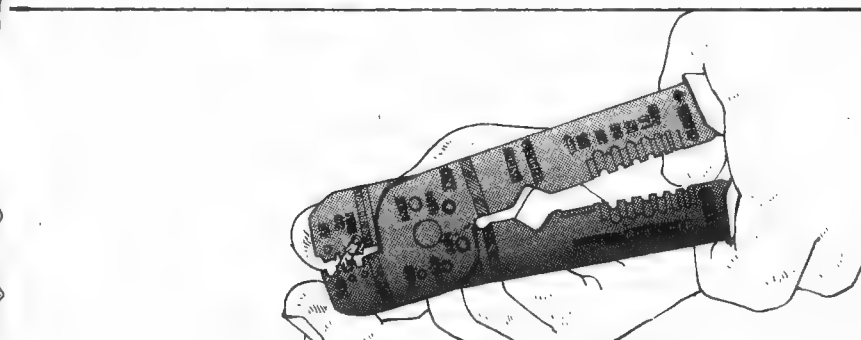
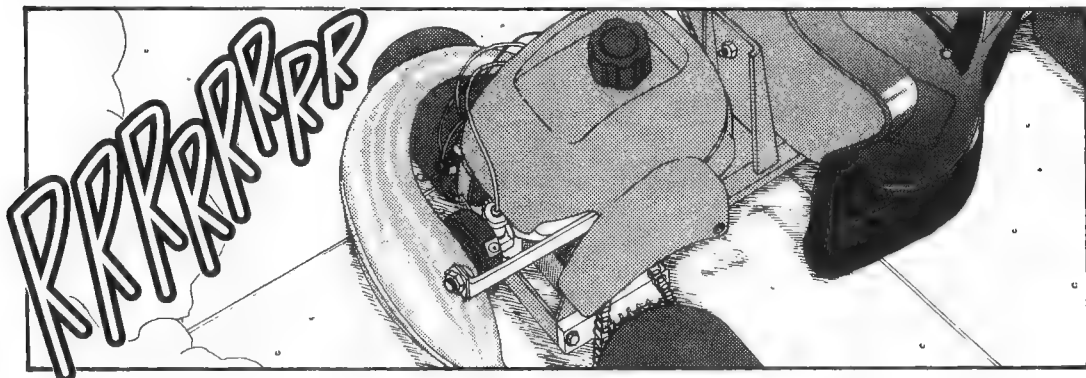
Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
ALLENAMENTI SPECIALI

VEDIAMO UN PO'...
COME STARÀ PROCEDENDO LA COSA?
...OH!
BRITTEN

SAI, TI AMMIRO MOLTO...
E` PUR SEMPRE IL MIO LAVORO.
BRITTEN

ROSSO GIALLO NERO

SEI ARRABBIATO PERCHE` SEI STATO LASCIATO IN DISPARTE?
NON SONO ARRABBIATO PER NIENTE!

BRRAAAARR

RRRRRRRRR

MA ALLORA PERCHE` IL MOTORE E` ACCESO?
IN EFFETTI, NON AVREBBE POTUTO ES-SERE STATO LUI...
...
POT POT POT POT POT POT POT
NO.
LO STAVI GUIDANDO TU?
BRITTEN
SBUFF

MORISATO, IL MOTORE INIETTA UN PO' TROPPO...
OH!

ECCO PERCHÈ...
MMM...

AHIO! AHIO! AHIO!
SEI VE-RAMENTE UN GRANDE, MORISATO!
HM...
HO PEN-SATO DI FARE IL PIÙ POS-SIBILE. TUTTO QUANTO È IN MIO POTERE...

OH, NON FARCI CASO... AF-FARI MIEI!
RIGUARDO COSA?
NEANCHE A ME VA DI RIMANERE CON LE MANI IN MANO!
NON PREOCCU-PARTI! DICO SUL SERIO!
...
BENTOR-NATO!
SONO A CASA!

SCUSA SE SONO TORNATA A CASA PRIMA E SENZA DI TE...
OH, NON PREOCCUPARTI... ABBIAMO CHIUSO PRESTO ANCHE OGGI...
DUNQUE, ALLA FINE COM'E' ANDATA CON HASEGAWA?
IN FONDO, TU SEI SEMPRE IL NOSTRO CONCORRENTE...
QUESTO E' UN SEGRETO...

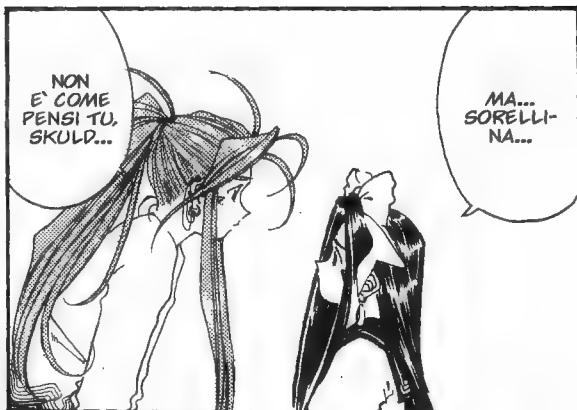
EH GIA'! DI-MENTICAVO! AH AH...

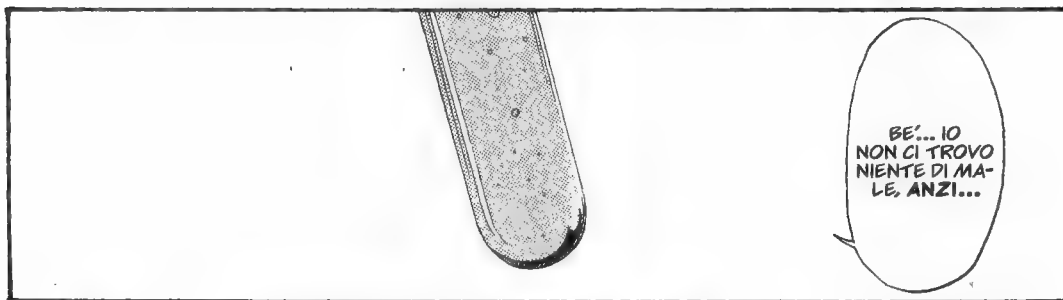
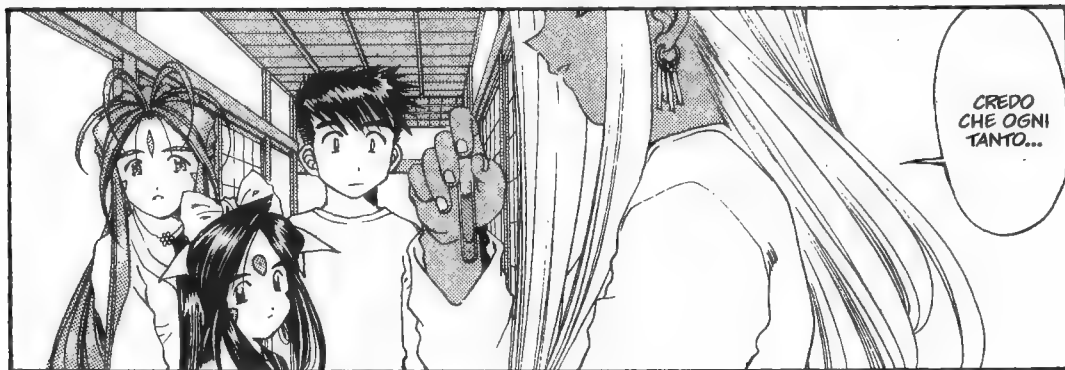
COSA SAREBBE UN SEGRETO?

ECCO, VEDI, ALL'UNI-VERSITÀ È SUCCESSO CHE...

COOOSA?!

MA
CHE E' 'STO
CHIASSO?
IO STAREI
CERCANDO
DI LAVORA-
RE, SE NON
VI...
MA
COSA SEI,
SCEMO?!
QUELLO
STUPIDO DI
KEIICHI DICE
CHE GAREG-
GERÀ **CON-
TRO** LA MIA
SORELLINA!

LA VIOLAZIONE DI UN COMANDAMENTO!
QUESTO E` PURO TRADIMENTO! E` UNA PREVARICAZIONE!

MA... SORELLINA...
NON E` COME PENSI TU, SKULD...

OH, CAPISCO... HAI RAGIONE...
CHI GAREGGERA` A TUTTI GLI EFFETTI, SARANNO KEIICHI E HASEGAWA...

BE'... IO NON CI TROVO NIENTE DI MALE, ANZI...

CREDO CHE OGNI TANTO...

...CAMBIARE PUNTO DI VISTA SIA IMPORTANTE...

E' L'UNICO MODO IN CUI DUE PERSONE MOLTO UNITE...

CASTELLO DELLA SIGNORA URD

...E IN QUESTI CASI DOVREI DARLE UNA MANO...

AH AH AH...

PRRAAAAAAA
CASPITA... PARE CHE ORA RIESCA A CONTROLLARLO ABBASTANZA BENE...

NON CREDI CHE POSSA CAVARSELA, A QUESTO PUNTO?
...

EHM... RAGAZ-ZI...
SCUSATE, MA POTRESTE OFFRIRMI LA VOSTRA COLLA-BORAZIONE?

UH?

PRRRRRAA

CI RIESCO!
POTREI ESSERE ABBASTANZA BRAVA DA...
HASEGAWA!

...C-COSA SIGNIFICA QUESTO...?
...

PROVA A CORRERE PASSANDO TRA DI NOI!

BE', ALLORA...
SONO PRONTA!
PRRAAAAA

WHISH

COSA?!
PERCHE` SI E` MOSSA?!

HAA!
S-SORA!
UFF...
CI E` MANCATO UN PELO!

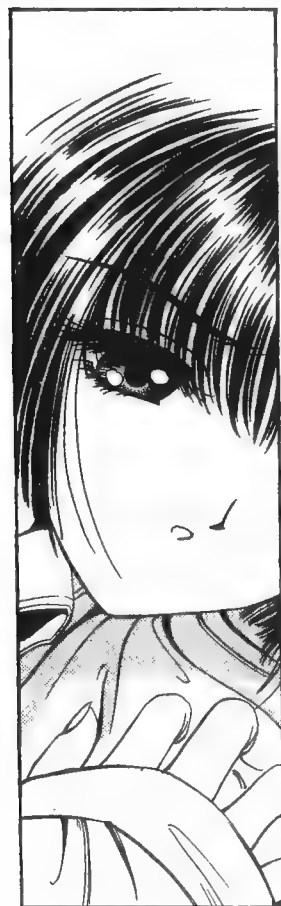
WOOOOSH
AARGH!

EHI! STERZA! STERZA!
AAH!
FER-MATI, SORA!
HANF
HANF
HANF
HANF
AVANTI... UN'ALTRA VOLTA!
COSA?!

LO PROVEREMO...
...UN'ALTRA VOLTA ANCORA!

FORZA, SORA! DEVI FARCELA!
NON POSSO MORIRE IN QUESTO MODO!
IN CASO D'EMER-GENZA, MI NASCONDE-RO' DIETRO QUESTO CICCIONE...
TUTTI SI STANNO IM-PEGNANDO AL MASSIMO...
VI PREGO... FATE ATTEN-ZIONE...
PRRAAA A AAAAPAPA

POSSO ALLENARMI INSIEME A TE DURANTE LA PAUSA PRANZO?
SKREEE
FORZA, HASEGAWA! PROVA A RAGGIUNGE-RE KEIICHI!
AH...
VA BENE!

HASEGAWA
OH, MIA DEA! - CONTINUA

...E' MATTINO...

HO PAURA DI ALZARE LO SGUARDO...

...VERSO DI LUI...
DI FRONTE A **QUALE** DEI DUE YUTA CHE CONOSCO MI TROVERÒ, ORA...?

BUONGIORNO
EMIRU...

BUONGIORNO...
YUTA.

CLINK

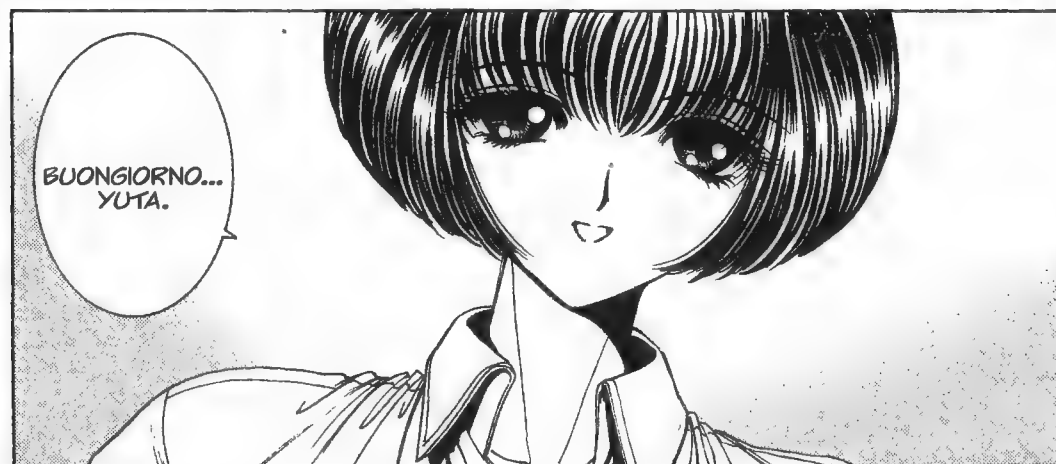
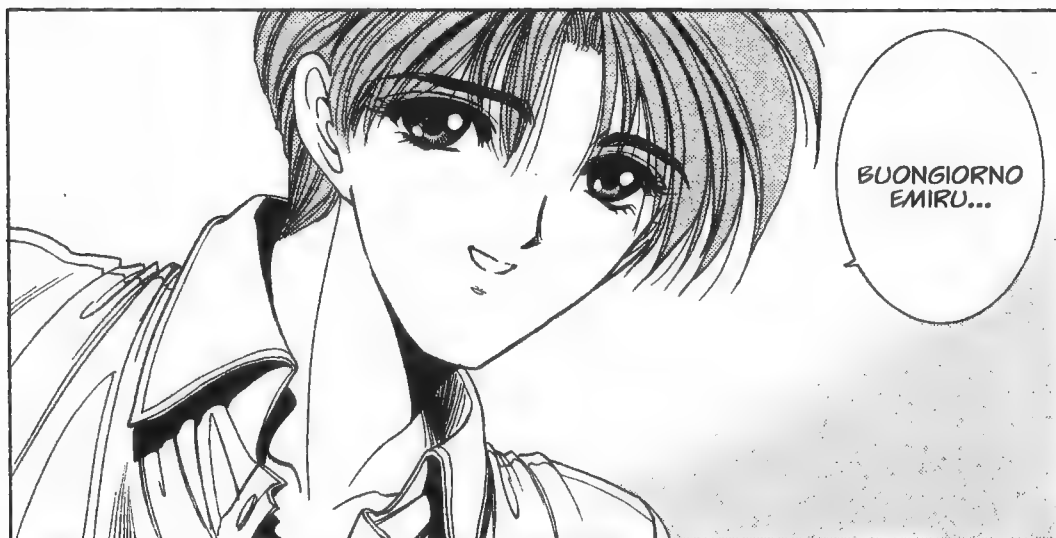
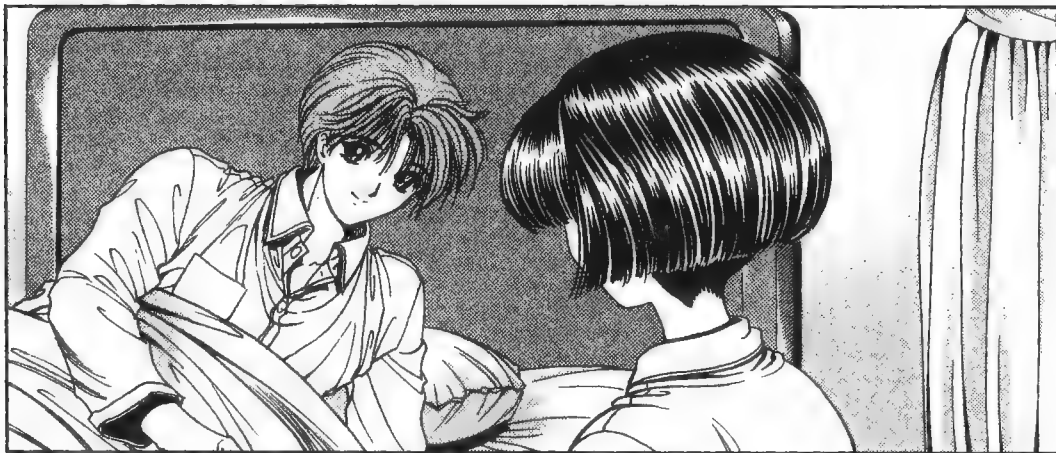
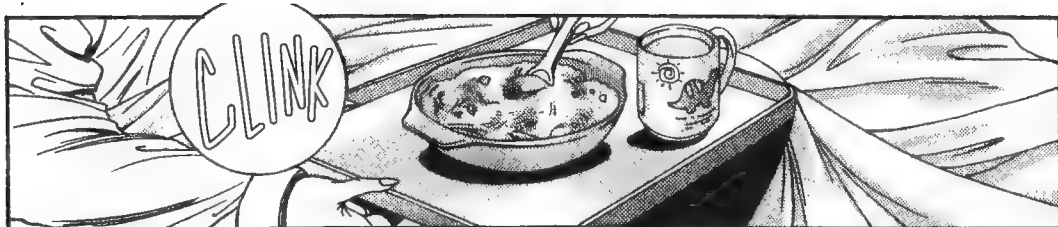
COME TI SEMBRA IL SAPORE?

OH, ECCO... S-SÌ, È... MOLTO PIÙ BUONO RISPETTO A QUALCHE TEMPO FA...

GROAN
SCUSAMI, YUTA... CREDEVO CHE QUESTA VOLTA FOSSE PERFETTO...

OH, NON PREOCCUPARTI! NON APPENA AVRÒ FINITO DI MANGIARE, PRENDERÒ UN BELL'ANTIACIDO!
NON C'È BISOGNO CHE TI SFORZI! NON VORREI CHE MI STESSI MALE!

CHE MATTINATA SERENA...
MA... CHE STRONZO!
AH AH AH! SCUSA, EMIRU!

UNA MATTINA INSIEME A YUTA...

...NASCONDENDO UN VAGO SENSO DI COLPA...

NADE-SHIKO...

EMIRU... VIENI UN PO' QUI...

COSA C'E', NADESHIKO?
SLAM

NADESHIKO!
RASSE-GNATI, EMIRU!

DANZA DELLA CINTURA DI NADE-SHIKO!
SHRRR

VUOI SPIEGARMI CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

QUAL E' IL METODO...
...PER FAR TORNARE YUTA COME PRIMA?
AVANTI, CONFESSA TUTTO...

AVEVO SENTITO LA SIGNORINA ALICE LINDSAY PARLARE DEL SIGILLO CHE ERA STATO IMPOSTO SU DI LUI, OLTRE AL CAMBIAMENTO DELLA PERSONALITÀ...
...MA DOPO LA SUA IMPROVVISA TRASFORMAZIONE, NON RIESCO PROPRIO A CONVINCERMI CHE QUESTO SIA YUTA!

IL MIO YUTA È SOLO QUELLO CHE MI HA SALVATO!

NADESHIKO...
LA REAZIONE DI NADESHIKO È IDENTICA ALLA MIA... GLI STESSI SENTIMENTI CHE PROVAI QUANDO VIDI PER LA PRIMA VOLTA LO YUTA PRIVO DI SIGILLO...

STAI ZITTA, EH? COME IMMAGINAVO. NON HAI ALCUNA INTENZIONE DI CONFESSARE!

CHE BELLA PELLE, EMIRU...
INTERROGHERÒ IL TUO CORPO!
COSA?!
PAT PAT

CONOSCI LA TORTURA CON LA CANDELA DI NADESHIKO!
FRISH FRISH
COOOOSA?!

DROP
AHIAA!
EH EH EH... CHE NE DICI, EMIRU?
NON TI E` VENUTA VOGLIA DI CONFESSARE?

NON VORRAI CHE FACCIA **SUL SERIO**, VERO?
RATTLE RATTLE
ALLARGA LE GAMBE! HO UN'IDEA DIVERTENTE! AH AH!
NOOO! SMETTILA!
SEI UNA MALEDETTA MANIACA!

NON POSSO PARLARGLIENE! SAREBBE COME DARLE LA CHIAVE PER CANCELLARE DI NUOVO YUTA!
TUTT'ORA NON SO PER QUANTO TEMPO POSSA RIMANERE LO YUTA DI UNA VOLTA... HO PAURA...

NON E` VERO.

SUL SERIO, NON NE SO NULLA, NADESHIKO!

NADESHIKO NON CONOSCE IL RITO DI EVOCAZIONE DELLE ANIME...
DICO LA VERITA'!

NADESHIKO...

TI DETESTO DAVVERO, EMIRU!
NON GUARDARMI IN QUESTO MODO!

...MA NON APPENA E` STATO TRASFORMATO NELLO YUTA ATTUALE, TI CI SEI APPICCICATA COMUNQUE TUTTA CONTENTA! COME POTREI MAI PERDONARTI?!

NON HAI FATTO ALTRO CHE OSTACOLARE LA MIA RELAZIONE CON YUTA FINGENDO DI AVERE INTERESSE PER LUI!

ALLORA, EMIRU, DECIDITI! QUALE DEI DUE YUTA TI E` VERAMENTE CARO?!

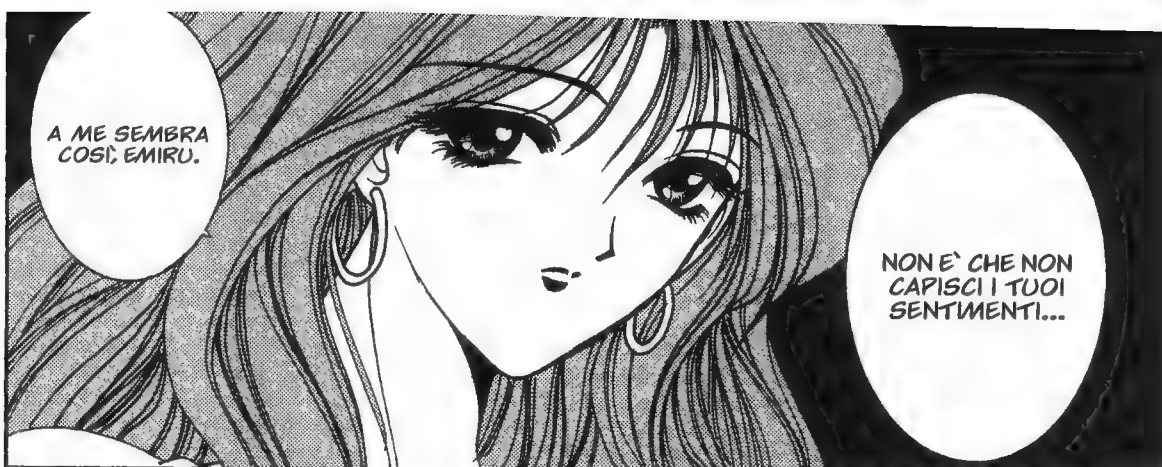
...QUALE YUTA
MI E` CARO..?

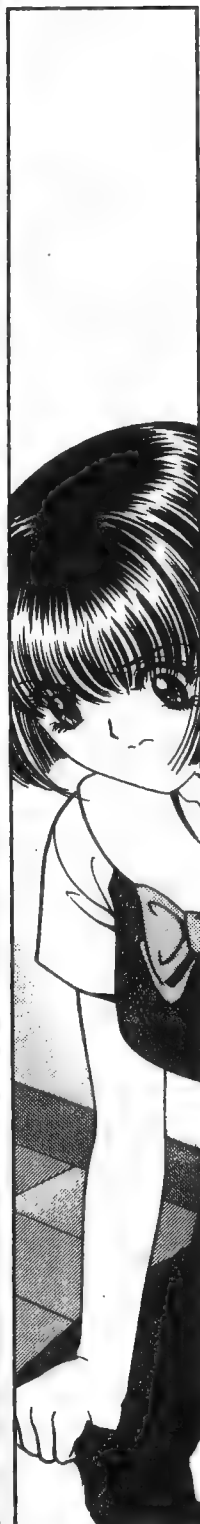
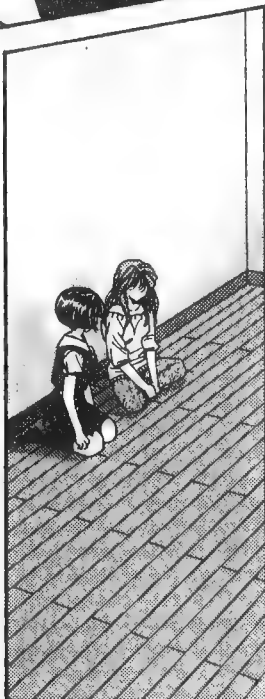
NNGH...
L-LA MIA
TESTA...

三河堂
301

SEMBRA CHE PIOVERÀ...

SEI L'UNICA CHE PUÒ CAPIRE...
...E TU SEI L'UNICA PERSONA CON CUI POSSO FARLO ORA, RIKA!

PERÒ, D'ALTRO CANTO...
...SEI ATTRATTA ANCHE DALL'ALTRO YUTA... QUELLO DOTATO DI POTERI PARANORMALI.
SEI INNAMORATA ANCHE DI LUI.
TU VUOI BENE A YUTA, NON È COSÌ?
GRAB
CERTO, GLI VOGLIO BENE...
IO VOGLIO BENE A YUTA.

NON E` CHE NON CAPISCI I TUOI SENTIMENTI...
A ME SEMBRA COSÌ, EMIRU.
TI SEI INNAMORATA CONTEMPORANEAMENTE DI QUESTI DUE INDIVIDUI.
SEMPLICEMENTE NON VUOI AMMETTERE CHE TI PIACCIONO TUTTI E DUE GLI YUTA...
SONO INNAMORATA DEI DUE YUTA?
P-PROPRIO IO...?
UNA COSA DEL GENERE...
NON E` POSSIBILE.

...SO PER CERTO CHE NON POTREBBE MAI ACCADERE!
NONOSTANTE TU GLI VOGLIA BENE...
...MA PROVI UN CERTO DISGUSTO NEI TUOI CONFRONTI PROPRIO PER QUESTO FATTO...
...TI SENTI ATTRATTA DA UN ALTRO YUTA RIEMERSO DAL SUO SUBCONSCIO...
...OLTRE AL SENSO DI COLPA CHE HAI VERSO YUTA, AL QUALE DOVRESTI VOLER BENE...
NON E` COSI`?
TUTTAVIA NON VUOI AMMETTERLO...
...ECCO PERCHE` NON CAPISCI I TUOI SENTIMENTI...

EMIRU...
...PUOI DIVENTARE **ONESTA** CON TE STESSA!
NON C'È NIENTE DI MALE NELL'INNAMORARSI DI DUE PERSONE ALLO STESSO TEMPO.
BASTA CHE CONTINUI AD AFFRONTARE I DUE YUTA COSÌ COME TI SENTI TU.

CERTO, QUESTA SITUAZIONE È MOLTO PARTICOLARE...
...MA TU NON DEVI FUGGIRE!
IL **MOMENTO DELLA SCELTA** ARRIVERÀ SENZA PIETÀ, E QUANDO MENO TE LO ASPETTI...
UNA PERSONA PUÒ AVERE UNA SOLA ANIMA DENTRO DI SÈ: SE CONTINUASSERO A ESISTERE LE DUE PERSONALITÀ CONTEMPORANEAMENTE...
..YUTA NE MORIREBBE, PERCHÈ PRIMA O POI IL SUO **EGO** CROLLEREBBE...
QUALE DEI DUE YUTA RIMARRÀ ALLA FINE ACCANTO A TE...
QUESTA SCELTA SPETTA A **LUI**...
TU NON PUOI FARE NULLA, EMIRU...
PERCIÒ...
...QUANDO ARRIVERÀ QUEL MOMENTO, L'IMPORTANTE SARÀ PER TE ACCETTARE QUEL FATTO SENZA SUBIRE CONTRACCOLPI.
RICORDATELO BENE, OK?

IN QUEL CASO, TI SARÒ ACCANTO...

GRA-ZIE...

TI RINGRAZIO MOLTISSIMO, RIKA...

OH, SI! MOLTISSIMO!
HAI VISTO QUANTO POSSO ESSERE PREZIOSA?

...E POI... ORMAI NON POSSO PIU` CHIEDERE CONSIGLIO A MIREI...

NO... NON E` PROPRIO COSÌ...
BE', FINALMENTE HAI ACQUISTATO L'INDIPENDENZA DALLA TUA SORELLINA, NO? TI SEI INNAMORATA E SEI DIVENTATA UNA DONNA ADULTA, EMIRU!

IO... ADESSO HO PAURA DELLA MIA SORELLINA...
NON RIESCO A CAPIRE CHE COSA ABBIA IN MENTE...

HO COME L'IMPRESSIONE CHE LEI E HIRYU STIANO DIVENTANDO DEGLI SCONOSCIUTI...

HIRYU?

ORA CAPISCO...
LUI E` QUI...

COSA SIGNIFICA QUESTO? C'E' QUALCOSA CHE NON MI CONVINCE...
ORA CAPISCO...
LUI E` QUI...

QUEL MODO DI PARLARE... NON ERA DA RIKA...
DI SOLITO L'AVREBBE CHIAMATO QUEL TIPO, O QUALCOSA DEL GENERE...

KABANG

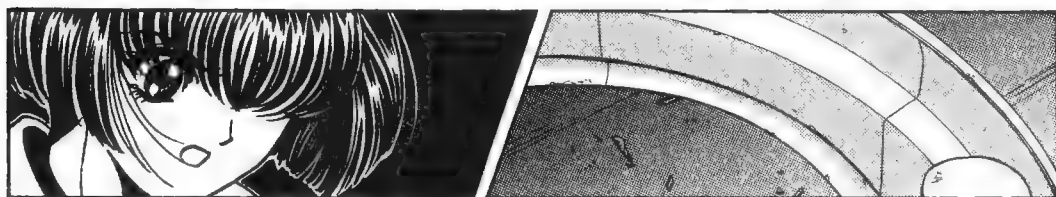
YUTA!

YUTA!

CHE COSA
TI SUCCEDE,
YUTA?!
CHE
CI FAI
QUI?!

...C-CHE DO-
LORE... M-MI
SCOPPIA LA
TESTA...

HO LA NAUSEA! VORREI VOMITARE TUTTI GLI ORGANI CHE HO DENTRO DI ME! NON HO MAI PROVATO UN DOLORE DEL GENERE!
È COME SE IL MIO CRANIO STESSE PER ESPLODERE!
...YUTA?
ZITTA! NON PARLARMI!
UH...
WWHUMP
UAAAGH!
...QUESTO... È STATO YUTA?
...C-COSA?!...
YUTA!
YUTA STA USANDO I POTERI?!

OH, YUTA...

I-IO... S-STAVO ANDANDO D-DA QUALCHE PARTE...
MA DOVE?
...E A FARE COSA?!
...N-NON CAPISCO...
C'E' Q-QUALCOSA DI STRANO...
P-PERCHE' MI TROVO IN UN POSTO DEL GENERE?

AH... S-SÌ... ANDAVO DA QUELLI DEL FAN!
ANDAVO A ELMINARE QUELLI DEL FAN...

...NOOO!
NON HO INTENZIONE DI FARE UNA COSA SIMILE!
QUESTO NON SONO IO!

AAAH!
YUTA!

...E-EMI-RU?

AIUTAMI, EMIRU... SEN-TO LA TESTA SPACCARSI...
F-FA' QUALCOSA PER ME!
WWWHUMP

WTHUMP
AAH! MA CHE DIAVOLO SUCCE-DE?!

NE SONO SICURA... E' YUTA!
E' YUTA CHE STA MANIFE-STANDO I SUOI POTERI PARANOR-MALI!

AAARGH!

YUTA!
YUTA!
RIP
RIP
RIP
RIP

CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK

COS'È QUEL TIZIO?!
MA CHE DIAVOLO È?!
YUTA!
NON FARLO!
WHIZ
WHIZ
WHIZ
WHIZ

HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF

HANF HANF HANF

DANNATO... QUESTO E` IL MIO CORPO!

NON LASCERO` CHE TU CI FACCIA QUELLO CHE TI PARE!

HANF HANF

...YUTA...

TUTUM

WHIZ WHIZ WHIZ WHIZ

EMIRU... AIUTAMI!

NON VOGLIO SPARIRE DI NUOVO!

NON E` POSSIBILE! I DUE YUTA SI STANNO ALTERNANDO IN CONTINUAZIONE...

SPARISCI DALLA MIA TESTA!
THUMP
ZITTO, MALEDETTO FALSO!
AH!
WT HOOM

AAAAH!
AAAAH!
ADESSO BASTA, YUTA...
IO ESISTO!
ANCH'IO VOGLIO CONTINUARE A VIVERE!
VOGLIO RESTARE IN QUESTO MONDO REALE IN CUI CI SEI ANCHE TU, EMIRU!
...PIANTALA, YUTA...

QUESTO E` TROPPO!

...I DUE YUTA LOTTARE TRA DI LORO...

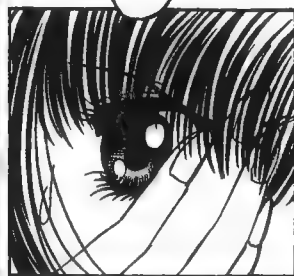
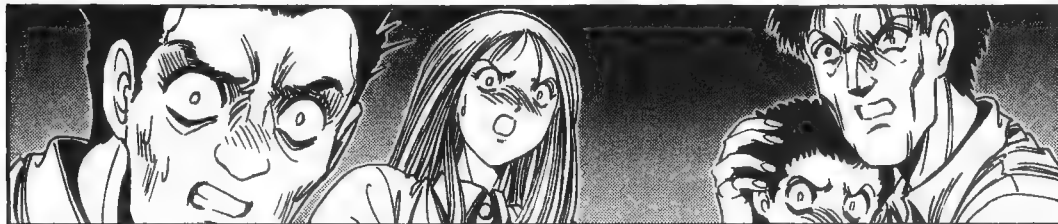
NON VOGLIO PIU` SENTIRE...

...NE` VEDERE...

SIGH...

SOB...

AAAH!
SCAP-
PIAMO!

E`UN
MOSTRO!

...U-UN MOSTRO?

P-PARLANO DI ME...?

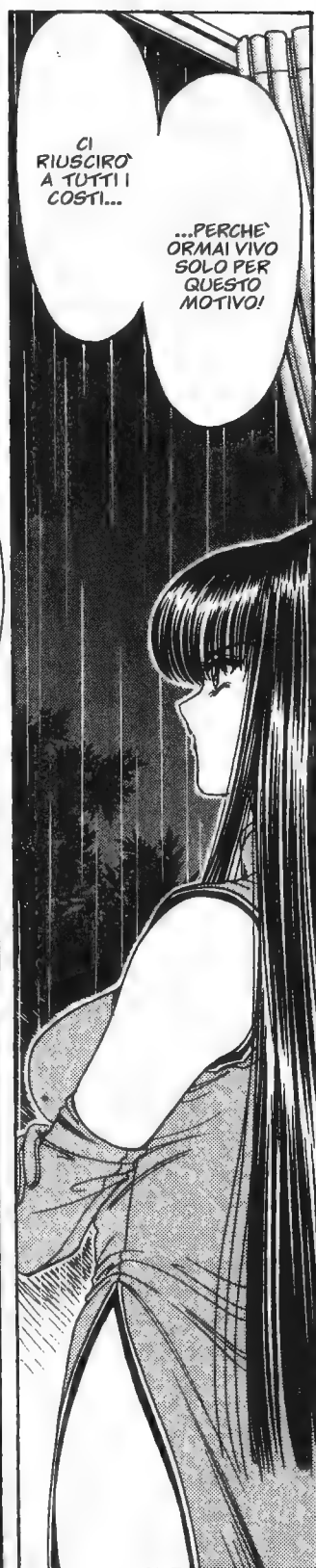
NON GUARDATELO IN QUEL MODO, MALEDETTI!

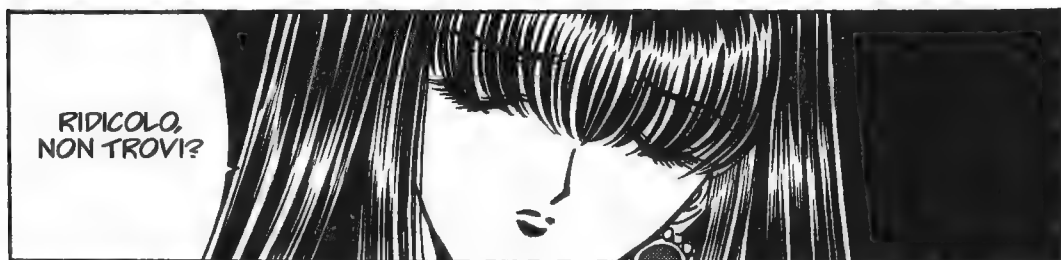
EMIRU...

EMIRU...

STO PER IMPAZZIRE...

MIREI!
QUALCHE VOLTA MI SENTO TURBATA...
E` VERO, TUTTO QUESTO E` PER IL RAGGIUNGIMENTO DEL NOSTRO OBIETTIVO, MA CHI MI DA` IL DIRITTO DI FERIRE IL PROSSIMO...?
SALVARE LA GENTE DOTATA DI POTERI PARANORMALI E` IL MIO PIU` GRANDE DESIDERIO...
SI`, LO SO, HIRYU... LO SO BENISSIMO! NON E` POSSIBILE PRETENDERE TROPPO... PER REALIZZARE UNA GRANDE OPERA, BISOGNA **NECESSARIAMENTE** SACRIFICARE QUALCOSA, VERO...?

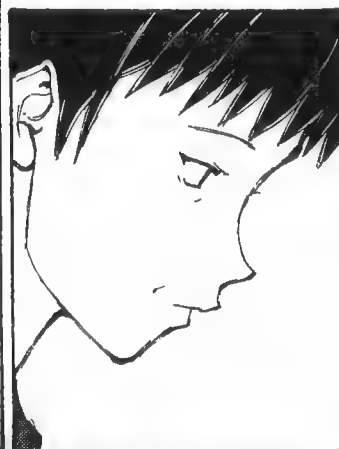
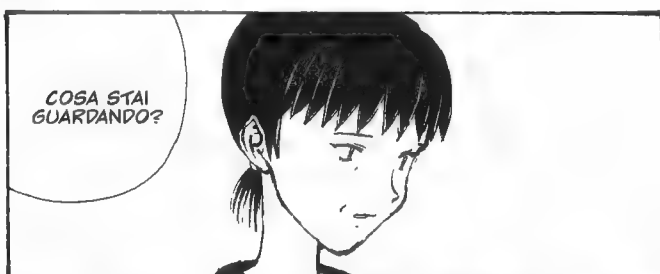
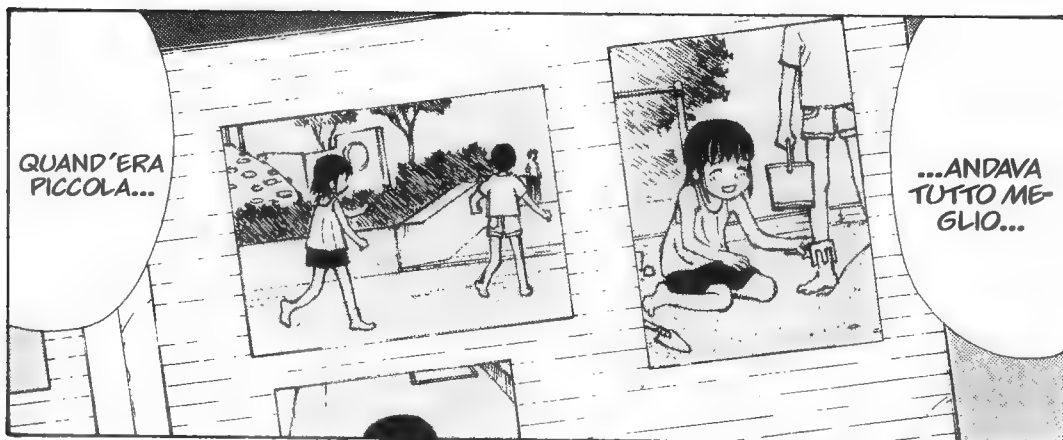
E' DAVVERO COSÌ IMPOSSIBILE PER GLI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI PARANORMALI DESIDERARE UNA VITA NORMALE?
NON PUÒ ESSERE COSÌ...
EPPURE, PER LA MAGGIOR PARTE DELLA GENTE NORMALE, GLI ESPER SONO ALIENI... O **MOSTRI**...
SOLO PER IL FATTO CHE SONO DIVERSI DA LORO, LI TEMONO E LI DETESTANO...
NON VOGLIONO NEANCHE CONCEDERE LORO UNA PICCOLA SPERANZA DI COESISTENZA...
PER IL BENE DEGLI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI, BISOGNA **ZITTIRLI**...
QUELLO CHE CI VUOLE E' UN FORTE **CARISMA** MISTO A UN **GRANDE TERRORE**...
IN POCHE PAROLE, IL **CHILD!**
CI RIUSCIRÒ A TUTTI I COSTI...
...PERCHÈ ORMAI VIVO SOLO PER QUESTO MOTIVO!

PERÒ... ASCOLTA, HIRYU...

QUESTE MIE MANI...
...SPORCHE DI SANGUE E DELLA MALEDIZIONE DI COLORO CHE HO FERITO...
QUALCHE VOLTA MI PESANO COME MACIGNI... LE ODIO...

RIDICOLO, NON TROVI?

MIREI...

BASTA CHE TU RESISTA...
DEVI PROSEGUIRE NEL TUO CAMMINO GUARDANDO SOLO DAVANTI A TE, SENZA ESITAZIONI!

OFFICE REI -CONTINUA (15 -PARTE 2- DI 26)

Mohiro Kito
NARUTARU
I MIEI OCCHI DA VITTIMA, LE
MIE MANI DA CARNEFICE

NOTA: QUESTA E' UN'OPERA DI FANTASIA, E NON HA NULLA A CHE FARE CON PERSONAGGI O ORGANIZZAZIONI REALMENTE ESISTENTI.

QUAND'ERA PICCOLA...
...ANDAVA TUTTO MEGLIO...
BE'... SE NON ALTRO, DA QUALCHE TEMPO HA RIPRESO AD ANDARE A SCUOLA...
SEMBRA CHE SIA MOLTO MIGLIORATA...
...DA QUANDO È VENUTO A TROVARLA QUEL RAGAZZO DI NOME SUDO...
GIÀ...
A QUELL'EPOCA...
...LEI ERA LA COCCA DI PAPÀ, VERO?

EHI, PAPÀ!
PAPÀ! AH AH AH!
MI STA BENE?
SEMBRO PIÙ GRANDE, COSÌ?
GUARDA, PAPÀ!
...ERA LA COCCA DEL SUO PAPÀ, NON È VERO?
NON LO SO...

DIMMI, CARA...
...HO SBAGLIATO QUALCOSA?
FORSE, CARO...
...SEI STATO TROPPO DOLCE CON LEI.
...UH?

QUELLA POTREBBE ANCHE FARE A MENO DI VENIRE A SCUOLA...

INSOMMA, DICO IO...
TAK

MI CHIEDO COME MAI...
...UNA RAGAZZA...
TAK
...COME SAKURA...
...POSSA ESSERE IGNORATA...
...DALLE ALTRE RAGAZZE...
CLAKK

...FINO...

...A QUESTO PUNTO!
TAK

IL FATTO E` CHE SEMBRA PROPRIO UNA TIPA STRANA...

TAK
RICORDI IN PRIMA?

CLAKK
AH!

TSK... QUELL'ADULATORE!
HUFF

DAMMI IL CAMBIO...
QUANDO FREQUENTAVANO IL PRIMO ANNO, QUEL MALEDETTO DI MIKI LE FACEVA ADDIRITTURA LA CORTE...

...EPPURE SAKURA...

...CI MANCAVA POCO...
...CHE LO IGNORASSE DEL TUTTO!
CLAKK
ANZI...

OOPS!
TOC

BECCATI QUESTA!
CLAKK

WHACK
AH!

NON PUOI FARE QUESTO!
SENTI, NON E' POSSIBILE GIOCARE MENTRE SI PARLA DI UNA COSA DEL GENERE!

COSÌ IL SUO COMPOR-TAMENTO NON È MAI ANDATO A GENIO ALLE ALTRE RAGAZZE...

...E QUELLO FU L'INIZIO DI TUTTO...

SOLO PER COSÌ POCO?

COME SAI BENE, MIKI È SEMPRE STATO UN PO' **L'IDOLO** DELLE RAGAZ-ZE!

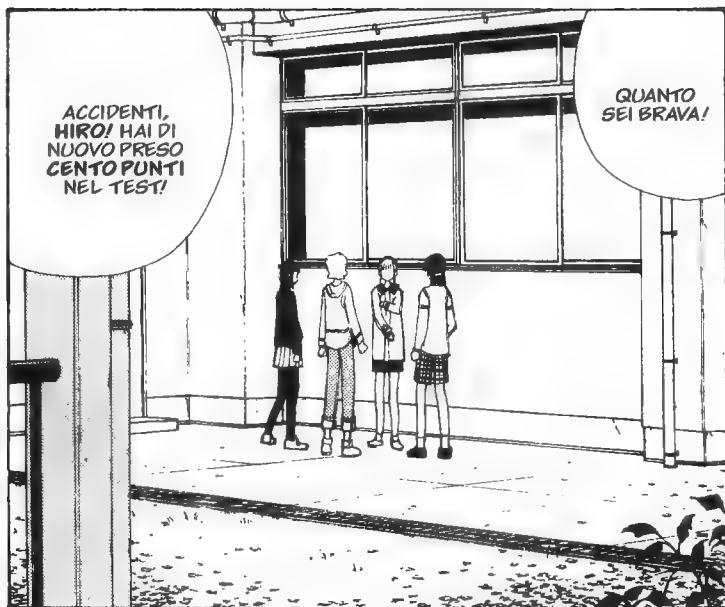
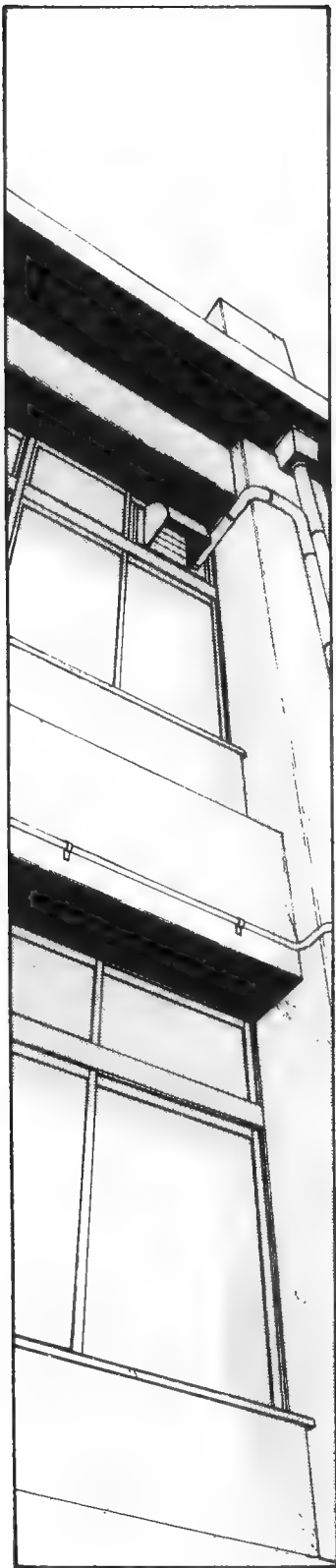
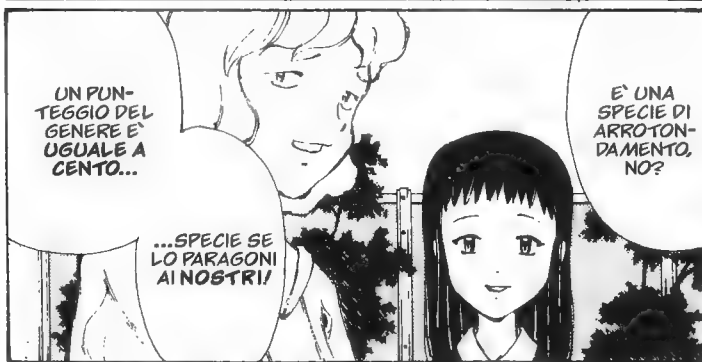
SÌ, MA...

BE', IN REALTÀ...

...NON HA MOLTA IM-PORTANZA **QUALE** SIA IL MOTIVO...

PER SCATENARE CERTE COSE, TEMO CHE BASTI UN MOTIVO QUALUNQUE...
TAK
INSOMMA, PER QUELLE SMORFIOSE, CHI NON STA CON LORO E` CONTRO DI LORO!
TAK
CLAKK
BAH, CHE SCHIFO...
INOLTRE...
UH?
...SAKURA E` IL TIPO DI PERSONA CHE TI DA` SUI NERVI SOLO A VEDERLA... TI FA VENIRE VOGLIA DI MALTRATTARLA!
OHI, OHI... PIANTALA ADESSO, STAI ESAGERANDO!

STAVO SOLO SCHERZANDO.
COMUNQUE CAPISCO BENE QUELLO CHE PROVI, ISHICCHI...
TAK
DICIAMO...
...CHE SE LA COSA RESTA ENTRO QUESTI LIMITI, NON E` TROPPO GRAVE...

LO SAPEVI CHE ALL'EPOCA DELLE ELEMENTARI...
...ANCHE SHIMURA...
...VENIVA CONTINUAMENTE MALTRATTATA DA TUTTI?
NON CI POSSO CREDERE!
PROPRIO LEI?
E PARE CHE LA COSA...
...SI STESSE FACENDO GRAVE.
HAI MAI SENTITO PARLA-RE...
...DEL SUCCO DI LOM-BRICO?

QUANTO SEI BRAVA!
ACCIDENTI, HIRO! HAI DI NUOVO PRESO CENTO PUNTI NEL TEST!
NON ERANO PROPRIO CENTO...
N-NE HO PRESI SOLO NOVANTA-SETTE...
È UNA SPECIE DI ARROTONDAMENTO, NO?
UN PUNTEGGIO DEL GENERE È UGUALE A CENTO...
...SPECIE SE LO PARAGONI AI NOSTRI!
PER QUESTO...
...DEVI SOTTOPORTI A UNA PENITENZA!

TA-DAAAA! LO CONOSCI?

E` SUCCO DI LOMBRICO!

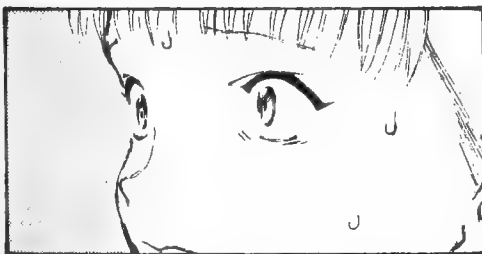
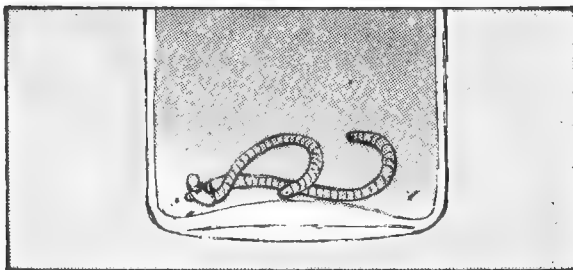
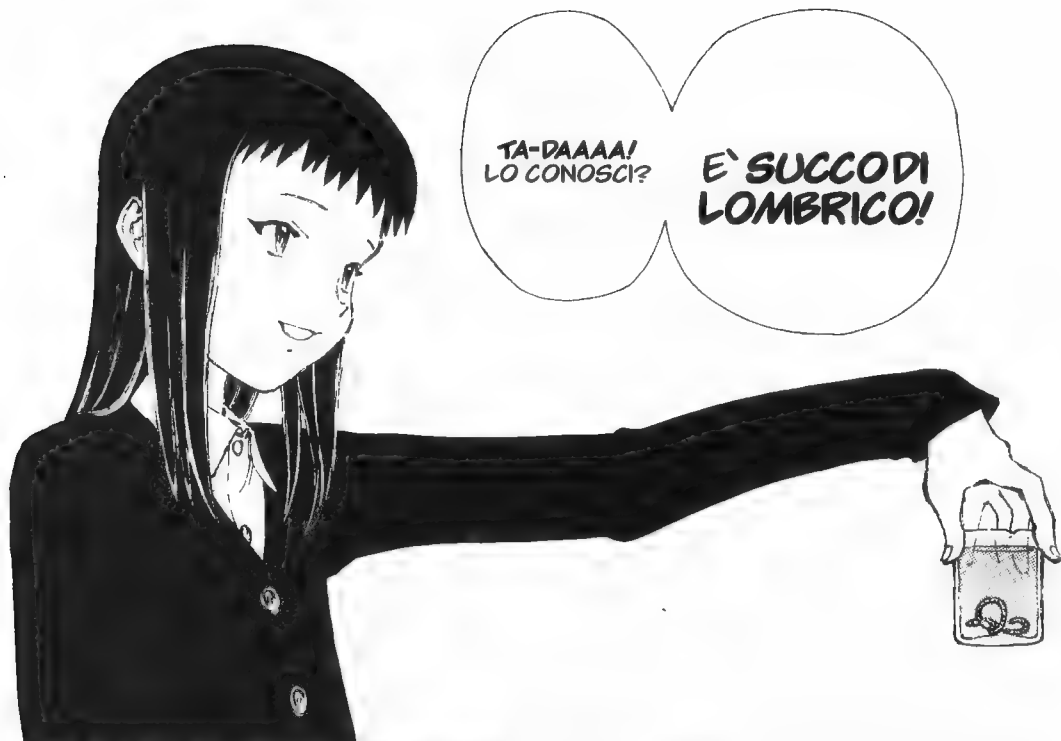
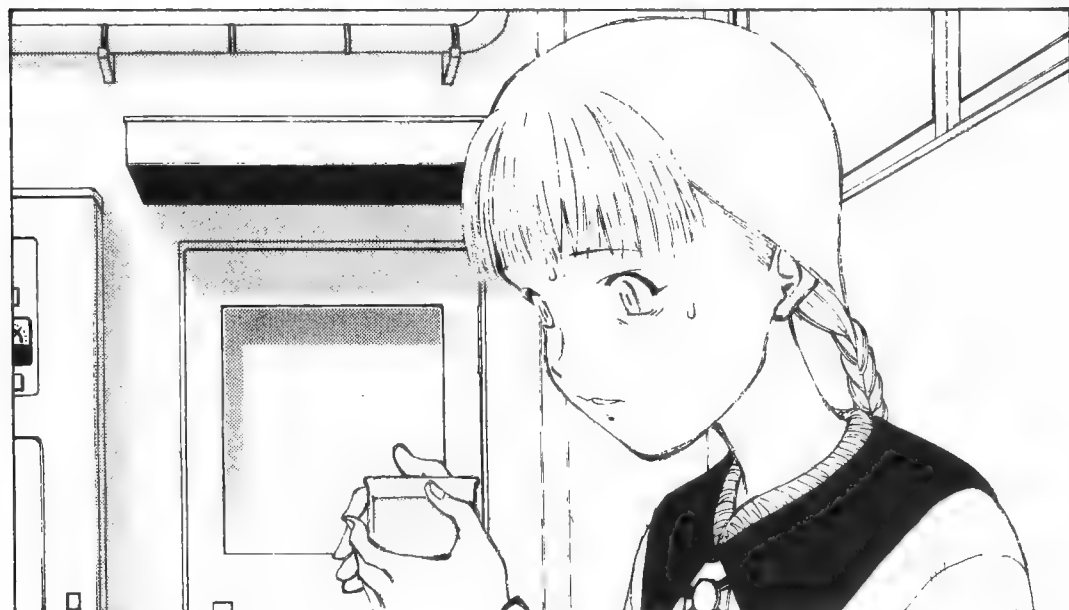
QUESTA E' DAVVERO UNA BELLA COSA...
...NON TROVI, HIRO?

SU, SU... NON FARE LA MODESTA... CENTO PUNTI SONO CENTO PUNTI, NO?
M-MA IO... HO FATTO COME MI AVETE DET-TO VOI...

NE HO TROVATO UN ALTRO!
ECCO QUA!

E' MEGLIO CHE TU LO BEVA SUBI-TO, SAI?

CON QUESTO SONO TRE.
PI
LUF

UGH

CRIBBIO...
...E SHIMURA L'HA BEVUTO?
FU CO-STRETTA A FARLO.
PER QUANTO NE SO...
...SEMBRA CHE GLIELO VERSARONO IN BOCCA LORO STESSE.
UGH

PARE CHE SHIMURA SI OPPOSE GRIDAN-DO E PIANGENDO...
...MA QUELLE L'AVEVANO IMMO-BILIZZATA CON LA FORZA...

SAI, HIRO... CREDO CHE NEANCHE UNA ALLIEVA MODELLO COME TE RIESCA A BERLO DA SOLA...

...A BUTTAR-LO GIU`?
VUOI CHE TI DIA UNA MANO...

PAT
PAT

GLUP

GLUP

GLUP

L'HA... L'HA FATTO SUL SERIO...
L'HA BEVUTO PER DAVVERO...

ACCIDENTI... SEI PROPRIO UNA DURA...
...PER RIUSCIRE A FARE DA SOLA UNA COSA DEL GENERE...

CRASH

C-COSA SIGNIFICA QUELLO SGUARDO...?

TU... CI DISPREZZI, VERO?

...ANCHE SHIINA...
TU DI-SPREZZI...
...MA CERCHI DI SALVARE LE APPA-RENZE!

CI TIENI COSÌ TANTO A PIACERE AGLI INSEGNANTI?

GIÀ... PER RIUSCIRE A ESSERE AMMESSA A QUELLA SCUOLA...
...DOVRAI FINGERE TUTTO IL TEMPO DI ESSERE UNA BRAVA RAGAZZA!

DATTI DA FARE AGLI ESAMI D'AMMISSIONE, HIRO...
IO FARÒ IL TIFO PER TE!

SE NON SUPERERAI GLI ESAMI, DOVREMO STARE INSIEME PER ALTRI TRE ANNI.
NEANCHE NOI VOGLIAMO CHE FINISCA COSÌ!

DAI, ANDIAMO, ADESSO!

COSA?
ABBIAMO GIÀ FINITO?

TI SALUTO, HIRO.
CI RIVEDIAMO DOMANI.

NON VEDIAMO L'ORA DI CONOSCERE I RISULTATI...
...DEL TUO PROSSIMO ESAME!

HUEEERRGHL...
BGHUOOSH...
GHOSP
GHOSP...
PTU'...
COUGH...
COUGH...

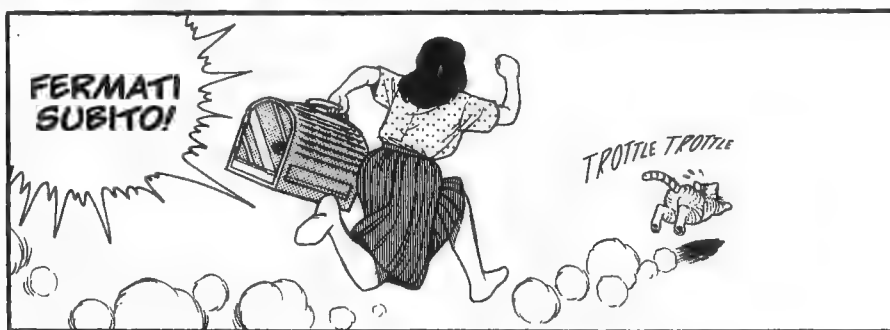
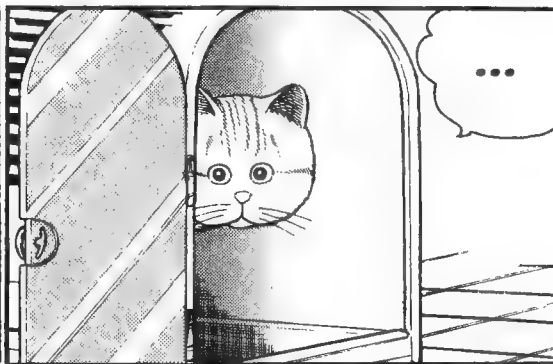
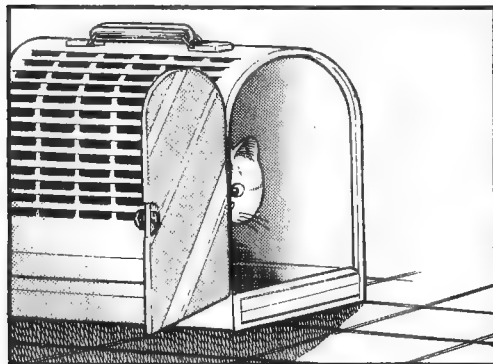
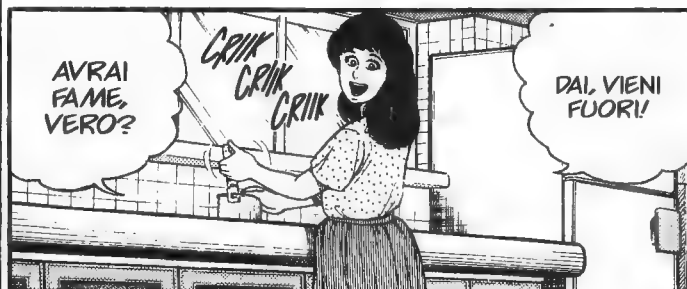
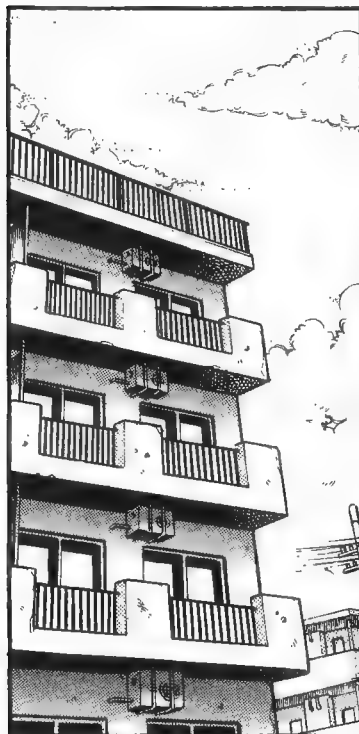
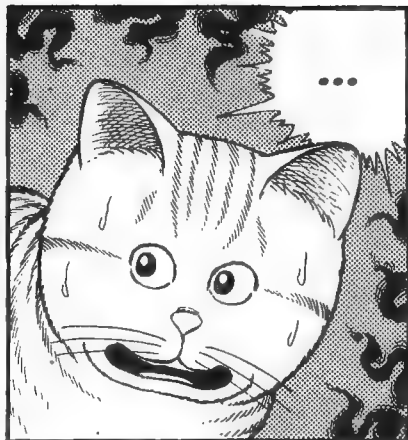
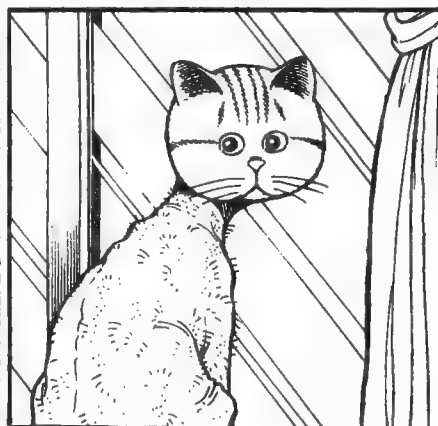
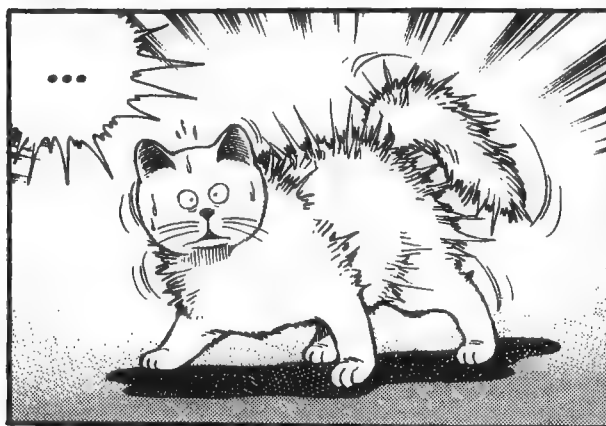
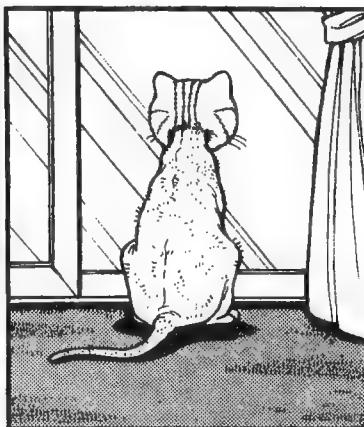
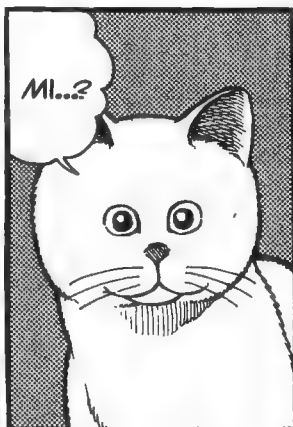
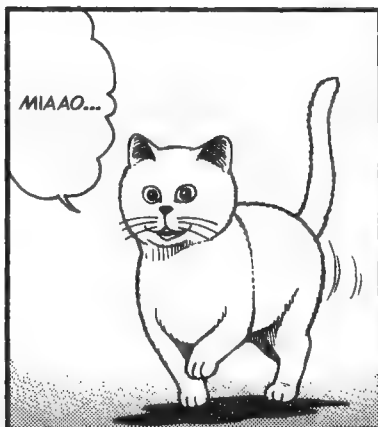
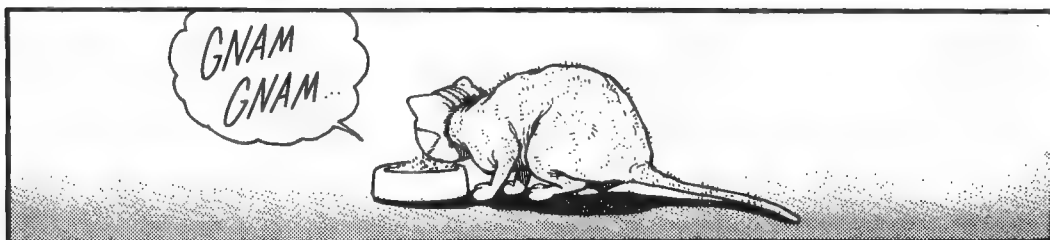
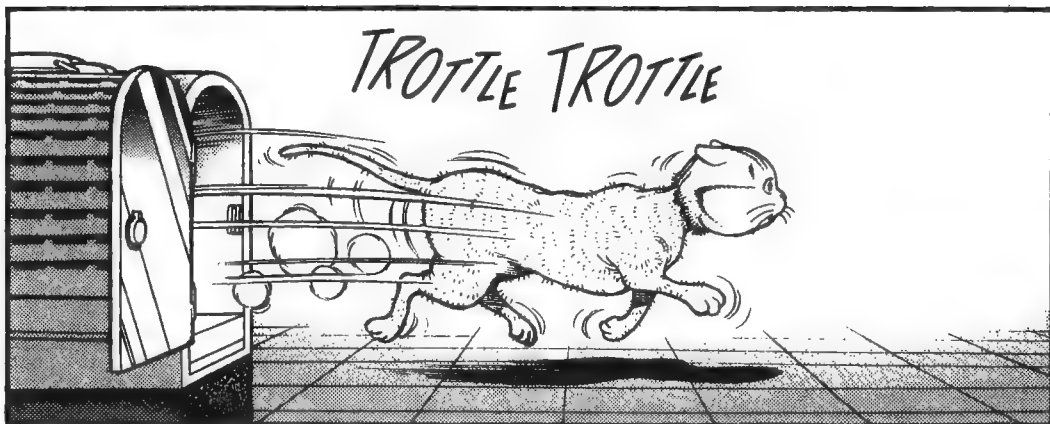
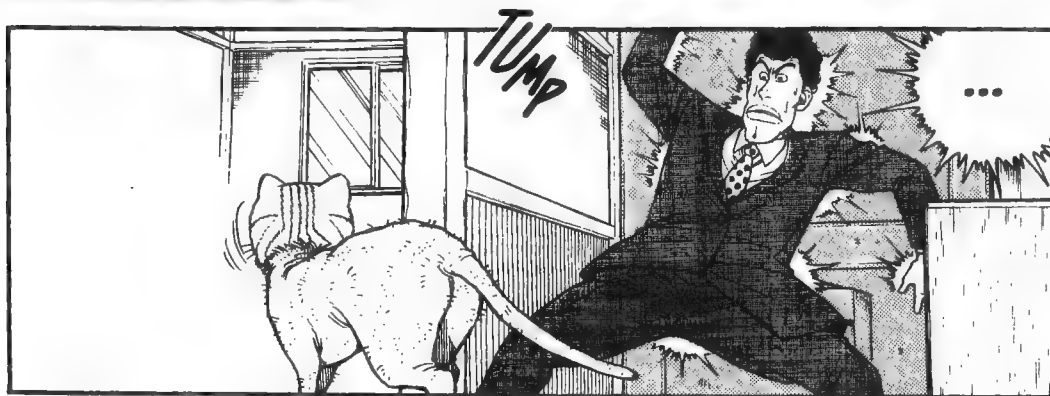
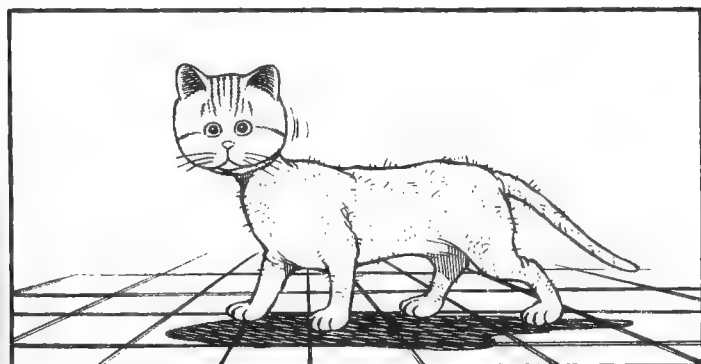
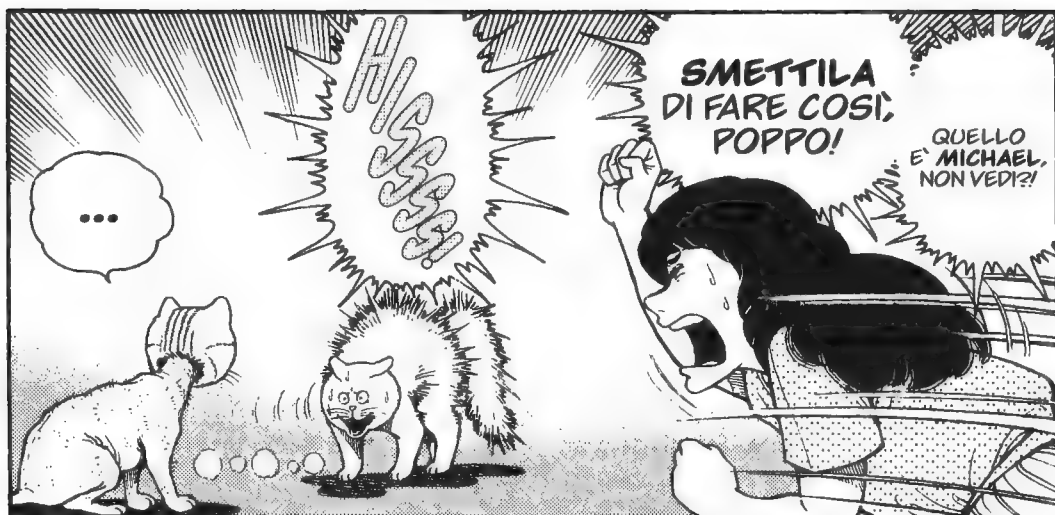
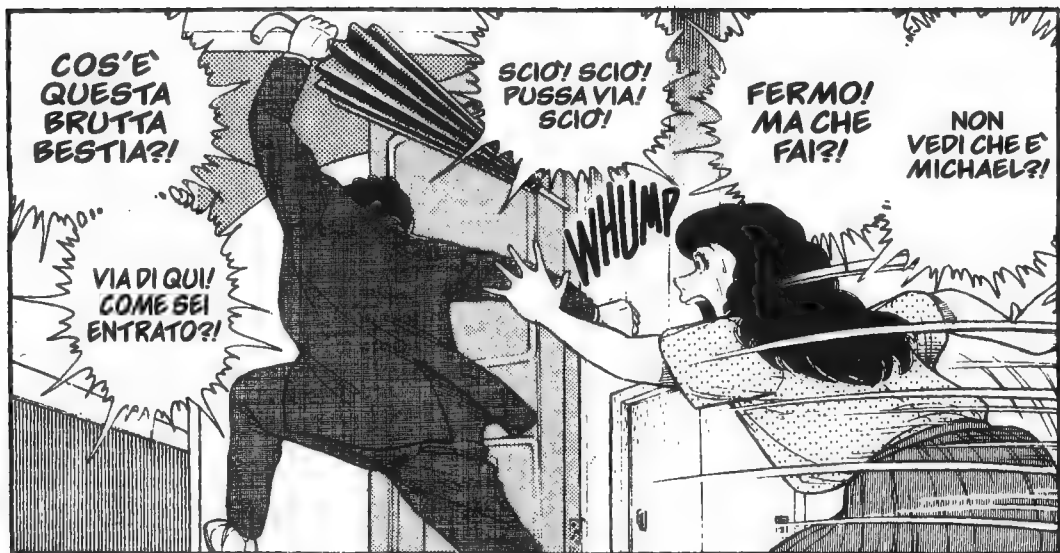
HANF
HANF
HANF
AH
STRISH
UGH...

HURRGGHLL!!
GHAAAA...

NARUTARU - CONTINUA

Makoto Kobayashi

MICHAEL

GRATTA E PERDI

ODDIO, GUARDA QUI! TI STA USCENDO IL SANGUE!
DOBBIAMO ANDARE SUBITO DAL VETERINARIO!

MIAO?!

FERMATI SUBITO!
TROTTLE TROTTLE

STUDIO VETERINARIO KURIHARI
CANI GATTI E ALTRI ANIMALI DOMESTICI
TEL 945-1111

SI TRATTA DI UNA LEGGERA DERMATOSI.

E' UNA MALATTIA CHE SI MANIFESTA SPESSO DURANTE LA STAGIONE DELLE PIOGGE, A CAUSA DELL'ELEVATA UMIDITÀ.
N-NON AVRÀ CONSEGUENZE SERIE, VERO...?

NO, NON E` NIENTE DI GRAVE. L'IMPORTANTE E` FARE IN MODO CHE L'EPIDERMIDE DEL SUO GATTO ABBIA MODO DI RESPIRARE.
GLI FARO` SUBITO UN TRATTAMENTO PARTICOLARE.

...

ECCOCI QUA! SIAMO A CASA!
SEI STATO BRAVO, MICHAEL!

AVRAI FAME, VERO?
CRIIK
CRIIK
CRIIK
DAI, VIENI FUORI!

...

TROTTLE TROTTLE

GNAM GNAM...

MIAAO...

MI...?

...

SMETTILA DI FARE COSÌ, POPPO!
QUELLO E' MICHAEL, NON VEDI?!
HISSSS!
...

CIAO, SONO A CASA!
KLUNK

...

...
TUMP

MA SEI MATTA?! PERCHÈ L'HAI FATTO RASARE A ZERO?! È MOSTRUOSO!

TU SEI UN MOSTRO! L'HO FATTO PER EVITARE CHE LA SUA DERMATOSI PEGGIORI!

...

HISSSSS!

MICHAEL - CONTINUA

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Fumettopoli, via Cuzzocrea 4, 89100, Reggio Calabria
tel./fax 0965-810665
e-mail: fumettopoli@tin.it

FEBBRAIO 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA
1) I"s # 9
2) Inu Yasha # 13
3) One Piece # 8
4) Il Giocattolo dei Bambini # 1
5) Ranma 1/2 # 10
6) Berserk Collection # 12
7) Saint Seiya # 21
8) Yu degli Spettri # 16
9) Evangelion Collection # 3
10) Kenshin # 11

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA
1) Berserk # 4
2) Evangelion # 1
3) Le Situazioni di Lui e Lei # 4
4) Bem # 4
5) Bem # 2 (DVD)
6) Video Girl Ai # 1
7) Bem # 5
8) Berserk # 9
9) Kyashan # 2
10) Devilman # 1

E rieccoci qua, a fare le solite quattro chiacchiere fra amici in chiusura di rivista. Questa volta abbiamo a disposizione addirittura una mezza paginetta in più dopo le due standard, quindi sotto a chi tocca: di argomenti di cui parlare ce ne sono a non finire...

Adattare o adattarsi? (K118-A)

Ciao a tutti i Kappa boys! Voglio farvi tanti complimenti perché **Kappa Magazine** sta diventando sempre più bello, sia per i manga, sia per le rubriche! In particolare ho gradito molto la lunga intervista di Keiko Ichiguchi alla mitica Fuyumi Soryo: dovreste fare più spesso cose simili! Quello che ha detto nell'intervista però non mi è piaciuto molto: credevo che a tutti i mangaka piacesse disegnare i propri fumetti, che disegni così belli potessero venir fuori solo da qualcuno che mette tutto il cuore in quello che fa... Invece l'intervista mi ha fatto capire che come al solito contano soltanto i soldi... una delusione! Comunque, è stata una grande idea far intervistare un'autrice da un'altra autrice! Vi scrivo sperando che su **Kappa Magazine** ci sia un po' di spazio per me, perché volevo chiedervi alcune cosette. Non ho visto al cinema il film della Disney *Monster Inc.* (che in Italia si chiama *Monsters & Co* - ma allora in Italia cambiano il nome anche ai film della Disney!) però da alcuni trailer ho notato una certa somiglianza tra il mostriciattolo con un occhio solo e un personaggio di *Monster Rancher*, trasmesso in Italia su Rai Due: voi che ne dite? Poi, voglio farvi una domanda che forse vi hanno fatto in tanti, ma è una mia curiosità: perché nei manga ai ragazzi che vedono delle ragazze svestite esce il sangue dal naso? C'è un motivo oppure no? Inoltre, voglio segnalare agli altri otaku il sito http://utenti.lycos.it/difesamanga, dove è possibile partecipare a una iniziativa per far sentire la nostra voce alla Mediaset. So che cose del genere sono all'ordine del giorno, ma se si vuole fare qualcosa di concreto, bisogna crederci (e io ci credo!), quindi non snobbate queste piccole iniziative! In realtà, gli ultimi adattamenti di Mediaset non erano malaccio. **All'arrembaggio!** aveva il sottotitolo originale **One Piece**, *Magical Witch Do Re Mi* è molto simile all'originale (anche se l'unico episodio che ho visto era pieno di fermo-immagine), però sono da poco venuto a conoscenza che Italia 1 trasmetterà il bellissimo *Hanayoridango* sotto le mentite spoglie di *Mille poesie per Ivonne*: ma che facciamo, torniamo indietro? Bah... Io non permetterò che si verifichi una simile catastrofe, e spero tanto che le mie informazioni siano sbagliate! Non voglio rubarvi ulteriore tempo, ma vorrei chiedervi un'ultima cosa: **Oh, mia Dea!** è ancora in corso di pubblicazione in Giappone? Quanti *tankobon* sono usciti (se è stato raccolto in volumi)? Avete in progetto di far uscire altre testate di shojo manga oltre ad **Amici**, o i fan sono troppo pochi? Grazie per l'attenzione; spero che la mia lettera venga pubblicata! Vi prego!
P.S.: Io leggo sempre i riassunti dei manga (ne leggo troppi e mi dimentico sempre a che punto ero rimasto...) e **Mnemon K** è il fumetto più bello che abbia mai letto! (^__^) **Giovanni Mercuri**

Pare che l'esperimento sia riuscito: mi sono arrivati decine e decine di messaggi per ***Mnemon K****, e così ho scoperto che non fatico ogni mese a scrivere quei riassunti per nulla... Non avete idea di cosa significhi ogni volta far quadrare le storie, che procedono di mese in mese con nuovi colpi di scena (vedi* ***KamiKaze****) o con mini-saghe a scatola cinese (vedi* ***Narutaru****), in quello spazio angusto in seconda di copertina... A volte abbiamo dovuto ridurre il carattere talmente tanto che temevamo avreste avuto tutti seri problemi a leggere... Passando ad altro, che dire degli adattamenti televisivi? Tutto dipende da chi maneggia i cartoni animati in questione, e quando ci si trova davanti a titoli come* Hanayoridango *(un gioco di parole giapponese praticamente intraducibile), bisogna operare delle scelte. Anche noi abbiamo dovuto farlo di tanto in tanto, in passato, ma siamo sempre stati attenti a restituire o il senso dell'originale, o a fare in modo che il 'suono' fosse gradevole anche in italiano. In generale, però, preferiamo usare sottotitoli, se proprio non c'è modo di fare altrimenti. La più recente battaglia è stata decidere il titolo italiano di* ***Ai Shite Knight*** *(e così rispondo anche alla tua domanda sugli shojo... Hai letto l'articolo a pagina 12?), poiché è un miscuglio di inglese e giapponese, che oltretutto ha avuto due interpretazioni nell'arco degli anni ('night' e 'knight' si scrivono nello stesso modo nell'alfabeto sillabico dei katakana!), e così è venuto fuori* ***Love Me Knight****, col sottotitolo* ***Kiss me Licia*** *per ricordare a tutti che si tratta proprio del manga da cui è stata tratta la celeberrima serie TV. Ma è stata una faticaccia! Prendi invece come esempio un titolo come* ***Kokaku Kidotai****: se lo traduci in italiano non viene fuori nulla di buono, e allora sei costretto ad americanizzare per renderlo più 'gustoso' ai padiglioni auricolari. Ecco perché nel mondo è noto come* ***Ghost in the Shell****... Ti immagini cosa avrebbe voluto dire tradurlo in 'truppe meccaniche con lo spirito chiuso nella corazza' o roba simile? La nostra versione (la prima occidentale!) è stata il semplicissimo* ***Squadra Speciale Ghost****, che metteva in chiaro subito una serie di cose ed era pure in italiano. Abbiamo ricevuto i complimenti da Kodansha e dagli USA per quel titolo, e ne andiamo ancora fieri. Poi ci sono anche i casi particolari, tipo* ***Narutaru****, per cui, per non andare a invischiarci in un ginepraio di adattamenti e controadattamenti, abbiamo preferito lasciare in originale per trasmettere il senso di disagio (disorientamento?) di cui Mohiro Kito riempie questo bellissimo manga. Come se non bastasse, poi,* ***Narutaru*** *è in realtà l'acronimo del titolo, una versione 'compressa' (come 'Senchirashi' per* Sen to Chihiro no Kamikakushi*), che per esteso sarebbe* ***Mokuro Naru Hoshi Tama Taru Ko****, ovvero 'Il figlio-tesoro di un pianeta ridotto in relitto'. AAARGH! Comunque, ribadisco che per quanto ci riguarda, quando possiamo (ed è comprensibile), usiamo il titolo originale accompagnato dal sottotitolo, come nei casi di* ***Orange Road****,* ***Saint Seiya****,* ***Capitan Tsubasa****,* ***One Piece*** *e molti altri: in questo modo, conserviamo l'identità del manga in questione e informiamo anche i lettori meno attenti (che magari conoscono solo il titolo televisivo), permettendo ai nostri fumetti di essere veramente popolari e mantenere i prezzi entro certi limiti. Che dire? Il nostro è un lavoraccio, ma qualcuno lo deve pur fare, no? Lo stesso dicasi per* Monsters, Inc.*, che la Buena Vista Italia (e non solo, visto che è avvenuto altrettanto in altri paesi) avrà preferito adattare in* Monsters & Co. *per qualche buon*

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

motivo: a mio avviso, probabilmente perché in Italia la sigla 'Inc.' non ha riscontro, e oltre a questo poteva essere oggetto di svariati giochi di parole più o meno goliardici (qualcuno ricorderà i vari «gran. lup. mann. figl. di ecc. ecc.» lanciati da Paolo Villaggio nei suoi film, vero?) sicuramente non adatti allo spirito del film. Oltre a questo, la mia grande stima negli autori della Pixar mi impedisce di pensare che per creare il personaggio monocolo di Wazowsky qualcuno abbia scopiazzato da Monster Rancher*: di mostri con un occhio solo e di forma sferica è pieno l'immaginario internazionale, per cui... Ok, adesso basta difendere a spada tratta Disney (& Co.), dato che lo stipendio a fine mese non mi arriva certo dall'Ufficio Promozionale della Casa del Topo!*
Per concludere e dare la parola anche ad altri lettori, ecco le risposte-lampo alle ultime tue due domande:
***1)** Quella del sangue al naso è una buffa metafora grafica che gli autori giapponesi usano da un sacco di tempo: diciamo che quando un personaggio è sovraeccitato, la pressione sanguigna gli sale tanto che... SPLOOSH! Alcuni affermano che si tratti anche di un'immagine figurata che sta a significare* qualcos'altro*, ma lasciamo agli psicologi l'ardua sentenza...*
***2)** Come già detto tantissime volte in passato (A-ha! Leggi i riassunti, ma non la rubrica della posta!), il manga di **Oh, mia Dea!** è ancora in pubblicazione in patria, ed è ormai giunto al 24° volume, mentre noi stiamo pubblicando gli episodi contenuti nel 20°. E dato che anche in Giappone là pubblicazione avviene al ritmo di un episodio al mese, non possiamo accelerare altrimenti rischiamo di finire il materiale a disposizione prima dell'effettiva conclusione della serie, cosa che infastidisce ben più di un lettore. Dell'intervista a Fuyumi Soryo ne riparliamo dopo l'intervento della seconda lettrice di questo mese. Per il momento, salutoni!*

Quell'intervista un po' così (K118-B)
Ciao, Kappa-gente! Siccome sono fatta così salto i preliminari e passo subito al sodo. La voglia di scrivere mi è venuta dopo aver letto tutti d'un fiato (e in un giorno) i **Kappa Magazine** numeri 115, 116 e 117. Sinceramente ho sempre creduto di essere una persona infantile e priva di buon senso, ma mi sono resa conto di non esserlo per niente dopo aver letto alcune lettere speditevi. In particolare la **K117-B**, quella intitolata *Tutta intera e senza tagli*. Ma davvero una persona di 30 anni (studente?!) riesce a ragionare in quel modo? Sono ragionamenti accettabili da un teenager che vive a carico dei genitori e non si rende ancora conto di come funziona il mondo lavorativo, l'economia, il sistema di sana concorrenza e così via. Insomma, tutti noi abbiamo una visione romantica del mondo anime/manga, ma in fondo al cuore dovremmo sapere che è una visione voluta da noi, ma non reale. Anche a me piace sognare, ma contemporaneamente capisco perfettamente che il mondo non gira attorno ai sogni ma attorno all'economia. Già, la pancia con i sogni non si riempie mica. Insomma, voi ci regalate sogni, ci fate ritornare bambini e scordare per un po' i problemi della vita. Ma non siete mica dei missionari (che poi, anche quelli, da qualche parte i soldi per mangiare li devono pur trovare). Mi sembra che molte persone dovrebbero tentare di capire che il manga non arriva da noi cadendo da un albero, oppure da un pennino, ma che dietro c'è un mondo intero di persone oltre all'autore. Insomma, anche noi che i manga li compriamo dobbiamo procurarci i soldi in qualche modo, e facendo un lavoro comune come la commessa non è neppure facile mettere da parte la somma necessaria. Per cui rispettiamo i vari lavori di background mentre ci godiamo il nostro fumetto preferito. A proposito, credo che l'intervista fatta a Fuyumi Soryo avrà fatto ritornare molti con i piedi (per non dire col sedere!) per terra. Rispecchia bene ciò che volete far capire al pubblico, ovvero che non si vive di sola passione. Anche se, forse, lei è un po' troppo l'opposto. Be', non è un problema visto che per me **Mars** è stato come scoprire un mondo nuovo. Spero proprio che col tempo riuscirete a stampare tutto ciò che la sua mente è riuscita a creare. Una piccola aggiunta. Io non sono italiana, e purtroppo riesco a comprare i fumetti solo una volta ogni due mesi (perciò mi fanno sempre lo sconto, visto che di rado qualcuno raggiunge quelle somme... eh eh), quando riesco ad avere una giornata libera e fare un salto a Trieste o Venezia. Qui parliamo dei ritardi citati nella suddetta lettera. Io compro a Trieste da un annetto, si tratta di un negozio di fumetti, giochi di ruolo e cose varie, e mi hanno sempre messo da parte i fumetti che solitamente ordino qualche settimana prima tramite posta elettronica. Non mi sono mai accorta di questo malfunzionamento citato, e se ci si organizza si riesce a trovare tutto. Per finire, vorrei dirvi che apprezzo sinceramente il vostro lavoro. Credo di riuscire a capire le difficoltà che potete incontrare nel tentativo di realizzare i vostri e i nostri sogni. Ecco, questa è stata un'altra mia lettera senza reale inizio o fine. Purtroppo è il mio modo di scrivere da quando ero piccola. Scusate per gli errori di ortografia. Anche se scrivo in modo strano, spero abbiate capito ciò che volevo dirvi. Per me siete come degli amici. Ciao da **Genni**, Pola.

*Cara Genni, grazie per la difesa a spada tratta: ci fa sempre piacere sapere che qualcuno comprende il fatto che dietro alla nostra passione ci sia anche tanto lavoro. Comunque sia, trovo che le opinioni espresse nella lettera **K117-B** di Giulia siano legittime: io stesso faccio sovente considerazioni sul sistema di distribuzione dei film al cinema (vedi la recensione di **Princess Mononoke** in questo numero) o sulla trasmissione di serie televisive (vedi l'editoriale di **Kappa Magazine** 113), e sono certo di commettere errori di valutazione grossolani, ma solo perché non lavoro in quell'ambiente. L'unica cosa che si può rimproverare a Giulia è quella di dare per scontate le proprie opinioni, ma nel momento in cui io ho la possibilità di rispondere, il problema non sussiste già più. Tutte le opinioni sono importanti, e ognuna di queste può far sorgere dubbi e generare idee: anche questo migliora le cose, no? Lavorando nell'editoria dal lontano 1987 ho avuto modo di rendermi conto di come sia facile equivocare sulle scelte degli editori, e l'ho fatto proprio quando mi sono trovato - come si suol dire - dall'altra parte della barricata. Da lettore avevo esigenze che gli editori non soddisfavano, mentre ora non posso, da editor-editore, soddisfare tutte le esigenze dei lettori. Il fatto è che non mi è mai piaciuto pensare a questo lavoro come allo «stare dall'altro lato della barricata», perché dà quasi l'idea che fra la casa editrice e il lettore ci sia rivalità: una cosa assolutamente assurda, visto che le esigenze di entrambi sono legate a doppia mandata, come in una sorta di simbiosi. Ho sentito decine e decine di critiche rivolte a me e agli altri Kappa boys, e le più dure sono - pensa un po' - legate a questioni che noi stessi non possiamo risolvere, e che ci rattristano per primi. Le critiche di per sé non sarebbero un problema, ma è la ferocia con cui ci sono rivolte che lascia un po' perplessi. Quando non facciamo una cosa, è perché non ce n'è la possibilità, non per altri oscuri motivi dettati dalla nostra ipotetica malvagità. Abbiamo imparato col tempo a non dare ascolto a certe illazioni, anche perché sarebbe difficile spiegare come funziona il 'dietro le quinte' di una pubblicazione. La parte più ardua, poi, consisterebbe nel rendere noti tutti i movimenti che è necessario fare per ottenere il* permesso *di strutturare le pubblicazioni in un certo modo, poiché - bisogna ricordarlo sempre - noi lavoriamo su materiale altrui, creato per un altro paese, da autori con cui non possiamo a volte comunicare direttamente, e quindi dovendo accettare le condizioni delle case editrici da cui acquistiamo ciò che voi potete leggere. Non è un caso che ciò che state leggendo ora sia stato richiesto ben due anni prima! **Kappa Magazine** è l'unica eccezione a tutto questo, poiché è l'unica testata che realizza i propri programmi editoriali ogni stagione, invece di ogni anno. Insomma, sarebbe difficile spiegare le nostre ragioni a chi* non *vuole capire: già, perché spesso si tratta proprio di questo. E' più comodo addossare la colpa a qualcun altro, piuttosto che cercare di informarsi. Questo si chiama 'qualunquismo', e tentare di combatterlo è come cercare di sfondare una parete elastica. Hai presente i vecchietti che la domenica pomeriggio s'incontrano al circolo per criticare tutti e tutto, dalla politica allo sport, al grido di «Ah, ma lo*

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

so io di chi è la colpa! Se fosse per me, li metterei tutti al muro!», senza poi precisare 'chi', 'cosa' e 'perché'. Che ci vuoi fare? Ultimamente, una delle critiche che più spesso ci viene mossa contro è che 'non vogliamo' pubblicare **Guyver**. *Incredibile, vero? Siamo costretti a pubblicarlo una volta all'anno perché in Giappone esce ogni nove/dieci mesi, e la colpa diventa automaticamente nostra. Ma quando ci accingiamo a spiegarlo, ci sentiamo rispondere: «e allora perché non lo pubblicate anche voi ogni nove/dieci mesi?». E noi, di nuovo, «perché i programmi editoriali si fanno di anno in anno, e* **Kappa Magazine** *è l'unica rivista che ha il permesso di trasgredire a questa regola». E il cerchio si chiude... per riniziare daccapo! Bah! Meglio lasciar perdere, spiegarlo un paio di volte all'anno solo per chi vuole capire veramente, e ignorare tutto il resto. Abbiamo delle ragioni assolutamente limpide e valide per quello che facciamo, ma per alcuni è sicuramente più godurioso immaginare i Kappa boys come mostruose creature che si annidano nell'ombra, pronte a calpestare i manga che loro stessi pubblicano... creandosi autonomamente un danno! Che dire? In questo caso vale la battuta di Jiko nel finale di* Princess Mononoke...

Chiarito questo, possiamo ora occuparci dell'intervista a Fuyumi Soryo pubblicata il mese scorso su **Kappa Magazine**. *Anche a me ha dato molto da pensare, e ho apprezzato quell'intervista più di ogni altra mai pubblicata su queste pagine. Un'autrice di manga che ne intervista un'altra, in una sorta di chiacchierata che lascia trapelare moltissimo di come funzioni l'editoria a fumetti in Giappone. Il Giappone è un po' il miraggio di molti ragazzi che oggi decidono di diventare autori di fumetto, poiché acquisendo il cosiddetto 'stile manga' sanno di avere la vita difficile con le case editrici italiane. Be', il Giappone è molto peggio, garantito. Chiunque si appresti a mostrare i propri lavori a una casa editrice giapponese, si prepari a ricevere durissime mazzate psicologiche poiché, nel caso in cui il lavoro non fosse svolto a regola d'arte e secondo i parametri redazionali, il rifiuto sarebbe assicurato. Non è un caso se solitamente si dice che il successo di un manga è dovuto alla perfetta interazione fra l'autore effettivo e il suo redattore. Il caso di Fuyumi Soryo dovrebbe far pensare tutti. E' proprio grazie al suo 'disinteresse' per la carriera di fumettista che ha potuto ottenere ciò che voleva, in un ambiente con struttura piramidale in cui è possibile restare schiacciati alla prima mossa sbagliata. Ma allora, perché i manga di Fuyumi Soryo sono così interessanti da leggere? Semplice: perché non si rifanno a nessuno schema preconfezionato, né da se stessa, né da una redazione. Avete notato una cosa? Molti dei manga prodotti oggi in Giappone sembrano le brutte copie di storie già lette, viste e ritrite; magari sono disegnati benissimo, ma ciò che comunicano non riesce ad appassionare. Dev'essere lo stesso motivo per cui noi editori italiani ci stiamo lanciando tanto sui 'classici', non trovate? Almeno lì siamo sicuri di trovare storie fresche e originali, nonostante siano state realizzate venti o trent'anni fa. Le storie di Fuyumi Soryo sono così intriganti perché questa autrice non ha mai letto manga, e quindi non ha costruito il proprio background culturale sui fumetti, bensì su altre forme d'espressione, come il cinema e il teatro, e quindi avendo una visione molto più ampia delle tecniche narrative. Dopodiché, ha 'studiato' i fumetti per applicare le proprie conoscenze a un media in particolare. E benché la Soryo si dimostri così divertitamente cinica nei confronti dei fumetti, rileggete le ultime battute della sua intervista, e capirete molte cose: la sua vera passione consiste nella* narrazione *di storie. Questo significa che sta comunque facendo un lavoro che le piace e che, molto probabilmente, se avesse deciso di tentare la via del cinema nonostante l'ostruzionismo maschile, oggi avremmo le sue storie su pellicola invece che su carta. Ma pur sempre le SUE storie. Vogliamo parlarne ancora, il mese prossimo? Saluti!*

Andrea BariKordi

Il grande sogno di Maya
stà diventando realtà!
Maya
ti aspetta
solo in
libreria

IL COLORE DELLA MIA PELLE.
IL COLORE DEL MIO SANGUE
DA APRILE SU
Storie di Kappa
LIVING ON THE EDGE
RED
kappa magazine 118
edizioni star comics
20118
9 771129 984007